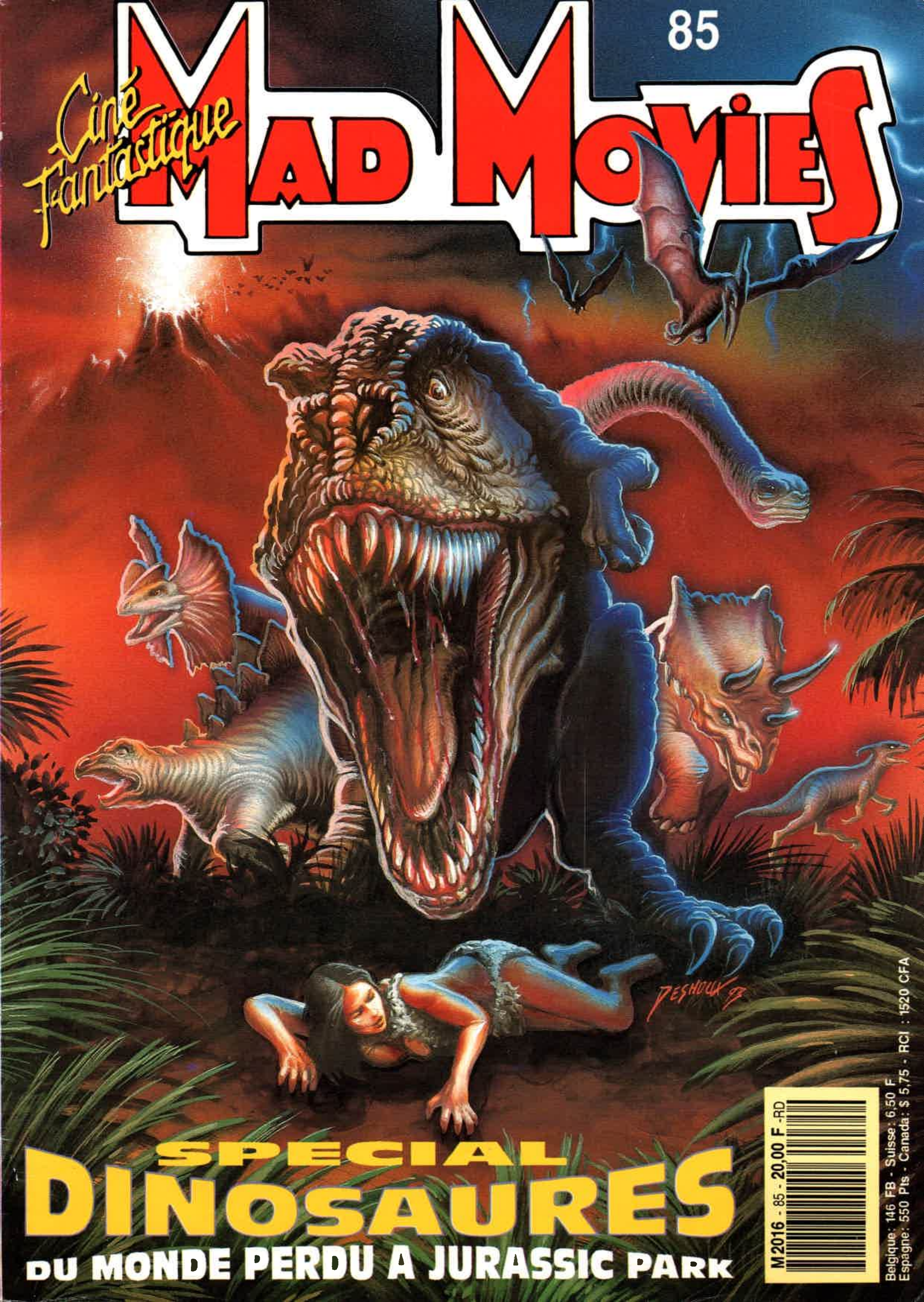
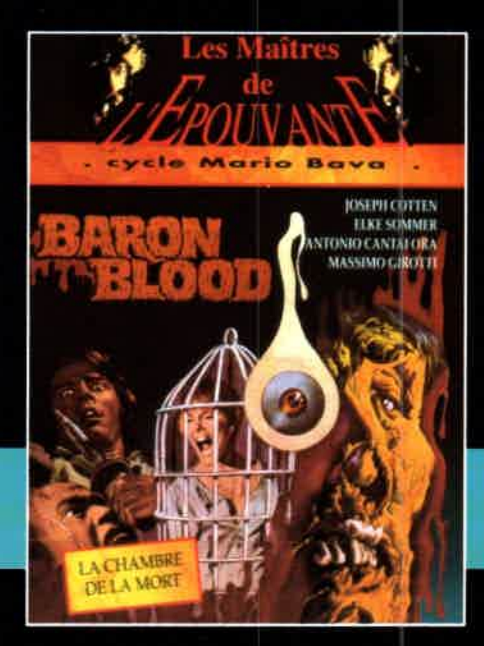

85
Ciné Fantastique
MAD MOVIES
DESHOUX 93
SPECIAL
DINOSAURES
DU MONDE PERDU A JURASSIC PARK
M 2016 - 85 - 20,00 F -RD
Belgique : 146 FB - Suisse : 6,50 F
Espagne : 550 Pts - Canada : $ 5,75 - RCI : 1520 CFA

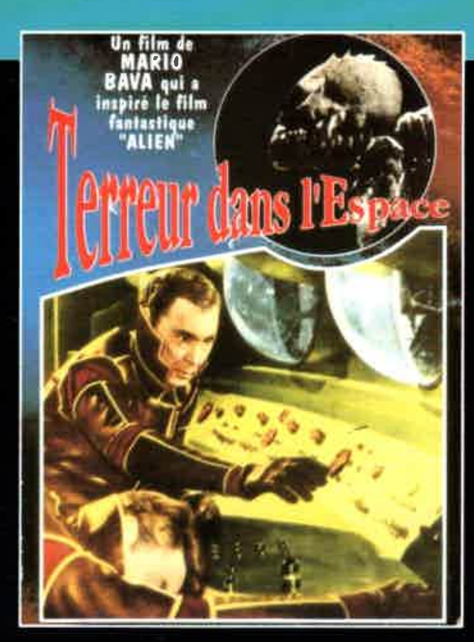
les maîtres de L'EPOUVANTE

collection MARIO BAVA

















Ciné Fantastique MAD MOVIES

Rédaction, Administration : 4, rue Mansart, 75009 Paris. **Editeur/ Directeur de la publication** : Jean-Pierre Putters.

MAD MOVIES Ciné-Fantastique Numéro 85. **Rédacteur en chef** : Jean-Pierre Putters. **Secrétaire de rédaction** : Vincent Guignebert. **Coordination** : Marc Toullec. **Comité de rédaction** : Didier Allouchosaure, Marcel Burelodon, Vincent Guigneberodactyle, Jean-Pierre Puttercératops, Marc Diplotoullecus. **Collaboration** : Betty Chappe, Damien Granger, Guy Giraud. **Correspondants** : Emmanuel Itier (Los Angeles). **Maquette Men** : Vincent Guignebert et Jean-Pierre Putters. **Illust. couv.** : Christophe Deshoux.

Remerciements : Michèle Abitbol-Lasry, Daniel Bouteiller, Branchos, Patrick Breggion, Karen Danforth, Florence De Bourges, Laura Gouadain, Gilles Gressard, Terry Grochowsky, François Guerrar, Michelle Jobert, Sandrine Meunissier, Carl Morano, Quelou Parente, Wikki Parker, Gilles Polinien, Joëlle Rameau, Stéphanie Rodriguez, Frédérique Varda, Bob Villard.

Photocomposition/ Montage : Bloubi & Boulga. **Photogravure** : MIP. **Impression** : Jean Didier. **Distribution** : N.M.P.P. Tirage : 90.000 exemplaires. **Dépot légal** : Septembre 1993. Paraît tous les deux mois. **Commission paritaire** : 59956. **ISSN** : 0338 - 6791.

sommaire

4 - Notules Lunaires et Editorial
8 - Dans les Griffes du Cinéphage, Avis Chiffrés
9 - Abonnement
10 - Box-office



12 - Jurassic Park
Personne n'échappera à la Dinomania ! Un parc d'attraction préhistorique et quelques visiteurs stupéfaits pour lancer le suspense. Les avis sont partagés, sauf sur un point : les dinosaures de **Jurassic Park** dépassent toutes les espérances !

22 - Dossier Dinosaures
Du **Monde Perdu** à **Jurassic Park**, les Tyrannosaures, Diplodocus, Ptérodactyles, Tricératops et autres mastodontes de la préhistoire se donnent tous rendez-vous dans ce dossier où des personnalités illustres du maquillage livrent leur recette du dinosaure à l'écran...





44 - Demolition Man
En débarquant dans la science-fiction, Stallone ne fait pas dans la dentelle. Dans un Los Angeles faussement paradisiaque et après 30 ans passés dans un caisson réfrigéré, Sly est bien décidé à mettre la patée au méchant de service...

46 - Le Film Décrypté : Frankenstein Junior
Le duo Mel Brooks/ Gene Wilder ressuscite le monstre de Frankenstein pour l'hommage le plus beau et le plus drôle aux productions *Universal*. Un chef-d'œuvre du Fantastique en décalage du genre.



48 - Vidéo et Débats
56 - Tonton Mad Vs Ze Flying Jaquette
58 - Ze Craignos Monsters
60 - Ze Mad Rubrik
62 - Ze Courrier of Ze Lecteurs
64 - Ze Mad'Gazine
66 - Ze Little Annonces et Ze Mysterious Title

NOTULES LUNAIRES

■ Une revenante que l'on n'attendait plus : la *Hammer-Films* ! Plusieurs fois annoncée, la nouvelle se confirme. Sous la direction de Roy Skeggs, et forte de l'argent que lui rapportent les sorties vidéo et la participation de la *Warner Bros* pour un montant de 150 millions de livres, la *Hammer* va produire neuf films durant l'année 94. Le premier consiste en un remake de **Quatermass Xperiment/Le Monstre** (1955), un classique de la SF dans lequel un astronaute de retour sur Terre découvre qu'il a été infecté par une créature extraterrestre et se transforme en monstre visqueux avant d'aller agoniser à l'abbaye de Westminster. Suivront une nouvelle version de l'excellent **Les Vierges de Satan** de Terence Fisher, une mini-série télé inspirée de **The Nanny**, une réactualisation de **The Stolen Face** et une série télévisée en 44 épisodes intitulée ***Haunted House of the Hammer***.
Le projet prévoit ensuite une quinzaine de films pour 1995, dont **Hideous Whispers**, mis en scène par Richard Donner. En attendant, John Hough tournera en novembre prochain **Children of the Wolf**, qui sera le dernier film produit aux Studios d'Elstree. Nos plus vieux abonnés vont allumer des cierges...

■ On va enfin savoir à quels seins se vouer : à ceux des héroïnes de **Faster Pussycat ! Kill ! Kill !** dont Russ Meyer va produire et signer le remake. On n'est jamais si bien servi que par soi-même. Tournage début 94, vivement le printemps. *Mad Movies* : le poids des mots, le choc des roploplos.

■ Le bide de **Massacre à la Tronçonneuse 3** n'a pas suffit à freiner l'ardeur des producteurs à séquelles. Il y aura donc un **Massacre à la Tronçonneuse IV** écrit et dirigé par Kim Hendel. Sous-titré **The Taxidermist**, le film permet aux comédiens de l'original de Tobe Hooper de reprendre du service, mais seulement pour quelques clins d'œil. Le cinéma cligne un peu trop des yeux, en ce moment, il ne devrait pas tarder à s'endormir !
Autre séquelle en cours : **Mutronics II** de Steve Wang sans son comparse du premier, Screaming Mad George, et un très évasif **Amityville : A New Generation !** Quant au désormais prospère Coppola, il vient d'officialiser la mise en chantier de **Dracula 2, The Van Helsing Chronicles**, où Anthony Hopkins reprendra son rôle de chasseur de vampires.

■ De l'ultra Z estampillé pour les gourmets. **Things**, qui se réclame de la tradition de **Creepshow** et **Darkside**, met bout à bout trois sketches macabres. Sans le sou, mais heureux metteurs en scène de donzelles peu farouches et de monstres caoutchouteux d'un amateurisme vibrant, les réalisateurs Dennis Devine et Jay Woelfel présentent trois histoires dont le dénominateur commun est la présence de monstres. Dans la première, une femme se venge de son mari infidèle. Après quoi, les citoyens d'un petite ville affrontent une créature terrée dans une mine. **Things** se boucle par la revanche d'une épouse sur un mari brutal. Instrument de sa vengeance : une bestiole en provenance du royaume des morts bien sûr !



Editorial

Dans un temps où tout se médiatise, il importe de jeter dans l'arène sociale des sujets de débat universel où il fait bon savoir se déterminer. Cela rassure toujours de joindre son avis à celui du plus grand nombre, surtout si l'on s'aperçoit en prime qu'on a trouvé bon, comme la majorité de ses concitoyens.
Suivant les modes, tout y passe : le trou de la couche d'ozone vaincra-t-il enfin celui de la sécurité sociale ? Faut-il vraiment achever les otages ? Pour ou contre le sida ? Jack l'Eventreur déjeunait-il avec Mellick au moment des meurtres ? Peut-on interrompre la guerre en Bosnie à l'heure où les gens passent à table ? Comment se positionner ? Vite, car demain ça n'intéressera plus personne.
Tiens, l'affaire des colorants, par exemple, quelqu'un s'en souvient-il ? On s'aperçut un beau matin qu'il n'était plus possible d'avaler tous ces E 104, E 110, E 124, etc. qui donnaient des couleurs à notre pain blanc. Du coup, sous la pression de la rumeur publique et du phénomène de mode, on sortit à la face du monde ébahi une flopée de produits incolores, juste le temps de voir retomber l'intérêt et de reprendre aussitôt les bonnes habitudes. Qui se soucie en effet aujourd'hui de la couleur du flan qui passe ?
Ceci, pour en arriver à notre débat de ce soir : la violence ! Si vous êtes contre, tapez sur votre minitel. Allez, soyez pas timides. Vous allez taper, oui !
Comme d'habitude, nous ne parlons toujours pas de la violence réelle qui, heureusement, fait encore vendre les armes, mais de la virtuelle, si vous voyez ce que je veux dire, du genre cinématographique ou télévisée, quoi...
"Il faut mettre un revolver sur la tempe des directeurs de networks afin qu'ils surveillent un peu mieux leurs programmes" vociférait il y a quelques jours un sénateur américain manifestement excédé, et surtout non-violent ! (*)
Quant à *Universal*, producteur du prochain John Woo avec Van Damme, il ne mâche pas davantage ses mots : *"tu nous vires toute cette violence insoutenable, ou on te claque la gueule !"* Résultat, pour éviter une classification par trop pénalisante, le pauvre John se voit contraint à revoir sa copie en salle de montage. *"Vingt meurtres, pas plus"*, aurait même conseillé *Universal* (soldier ?) dans un ostentatoire élan de pacifisme forcé.
Et quand on sait que vingt morts, chez John Woo, cela représente à peine trois mètres de pellicule, on se demande si **Hard Target** ne va pas se réduire à son générique et à la pub des cones Gervais.
Dernière minute, la France se met à l'unisson. Il ne s'agit pas de se laisser distancer par les Etats dans la course au ridicule. Déjà, les chaînes privées (et parfois publiques) révisent comme des folles leurs prochaines grilles.
Car elles pensaient, les friponnes, que pour monter en audimat (traduisez audimat par hausse du tarif des contrats publicitaires, merci !), il fallait viser deux cibles idéalement rentables : le sexe et la violence. A travers de bons sit-coms bien crapuleux (***Hélène et les Zombies*** ?) ou carrément quelques reality bien chauds (*"et alors, dites-moi, votre teckel vous aurait violée toute petite et bien sûr ça l'a traumatisé, cette pauv'bête..."*). La télé du bon goût à la conquête du 21ème siècle, en quelque sorte.
Eh bien le CSA a encore froncé les sourcils en disant ce sera sexe ou violence, il faut choisir. Du coup, les chaînes ont préféré le sexe et vont nous en servir à toutes les sauces (euh, juste un doigt, pour moi, j'essaie de réduire !). Et cela jusque dans les dramatiques TV pour lâcher le 23 heures et envahir commodément le prime-time.
A *Mad Movies*, on a reçu le message cinq sur cinq, où l'on parle déjà de porter la *Mad Rubrik* à 18 pages. Excusez-nous, hein, c'est la mode...

Jean-Pierre PUTTERS

(*) Le rapporteur de la très sérieuse *Mediascope* (fondation pour le bien-être en Californie !) déclarait notamment que la montée de la violence dans les programmes de télévision contribuait à une hausse de l'agressivité dans la rue. L'opinion publique n'est pas loin d'aller dans ce sens, puisque 72% des Américains estiment qu'il y a trop de violence à la télévision et que cela a un rapport direct avec le comportement des citoyens. *Mediascope* propose d'ores et déjà d'instaurer des pénalités pour manquement à la déontologie. Après la prohibition, le code Hays et la chasse aux sorcières, il semble qu'on ait trouvé un nouveau moyen de se distraire.

■ De la science-fiction, il en faut aussi pour les familles. En voici avec **Golddigger** de Mark Richardson et Jack Shaoul. Une sorte de Professeur Tournesol, autrefois dealer, un robot boîte-de-conserve de son invention et son fils partent, guidés par une carte au trésor, sur la piste d'une statue à la valeur inestimable qui devrait permettre de rembourser une dette de 1, 5 million de dollars à un banquier vindicatif. Pour les nostalgiques de la robotique de récupération, avec loupiottes clignotantes, bruits de ferraille et le reste.



THE REGENERATED MAN

Dans son coin, la bonne ville de Palisades Park dans le New Jersey, Ted A. Bohus se fait son cinéma à lui, c'est à dire des séries B comme on les aime. Après un premier **Metamorphosis the Alien Factor** pas mal du tout où un monstre traquait quelques humains dans un centre de recherches, le sieur récidive dans le genre (...oléagineux ! Non laissez, c'est juste pour rire, sinon, c'est chiant les notules...) avec **The Regenerated Man**, un tout petit budget mais qui s'offre tout de même quelques effets spéciaux de morphing et de "moving flesh" animés par ordinateur façon **Jurassic Park**.
Tourné en 17 jours, **The Regenerated Man**, à l'image de **Metamorphosis**, s'installe dans des laboratoires, là où le renommé Dr. Robert Clarke secondé par son assistante-girl-friend Kathryn Mirtz et le bio-analyste Tony Ito mettent au point une formule révolutionnaire en vue de régénérer les tissus humains salement dégradés. Comble du malheur, des cambrioleurs hystériques forcent Clarke à avaler quelques échantillons liquides de sa découverte.
Résultat, le scientifique se transforme en monstre s'acharnant à la perte de ses agresseurs.
Malgré l'invention précipitée d'un antidote, le savant met les voiles pour que s'achève sa sanglante mutation...
Robert Stevenson ? Dr. Jekyll et Mister Hyde ? Manifestement, Ted A. Bohus connaît ses classiques.



Enfin une photo qui n'a pas besoin de légende. Penser à virer la légende !

■ Le Festival Fantastique de Montreal tiendra ses assises à Montreal (*ca c'est de l'info, bien joué mon petit San !*), du 1er au 13 octobre 93, ceci pour sa seconde édition. Au programme 90 films, dont 13 en compétition officielle. Rens.: 1117 Sainte-Catherine Ouest, bureau 717, Montreal, Québec, Canada H38 1H9. Tél. (514) 844-5640.



■ *Méridiens*, la 2ème édition du Festival de la Jeune Création Européenne, se tiendra à Aubagne, du 28 au 31 octobre 93. Projections, expositions, débats sont prévus, ainsi que la sélection finale des vidéogrammes en compétition. Pour tout renseignement : Willy Kubiak, *Meridiens*, 42 32 91 80.

■ Les parodies genre **Alarme Fatale 1** récoltant les faveurs du public, les gros succès doivent s'attendre à passer à la moulinette des épais farceurs. Ainsi, Julie Corman, épouse de Roger, confie les rênes de **Silence of the Hams** (*Le Silence des Fesses*, un titre qui promet !) au comique italien Ezio Greggio. Dans cette parodie du **Silence des Agneaux** se donnent rendez-vous le gros Dom DeLuise dans le rôle d'un Hannibal Lecter bouffon, Martin Balsam qui reprend son rôle de détective de **Psychose**, Shelley Winters en mère Bates gaffeuse, Billy Zane, Joanna Pacula et Charlene Tilton. Joe Dante, John Landis et John Carpenter sont également de la partie, pour des apparitions très private-jokes.



■ Le bide de **Prototype** n'y fait rien ; dans le genre **Terminator/RoboCop**, le réalisateur Phillip Roth récidive avec le bien nommé **Apex** qui reprend sans le moindre scrupule l'essentiel de l'intrigue de **Terminator**. Tout commence en 2073 sur une Terre ravagée par une catastrophe nucléaire et dominée par les robots. De plus, un virus mortel décime les quelques survivants au cataclysme. Pour enrayer l'épidémie, le scientifique Nicholas Sinclair remonte le cours du temps jusqu'en 1993, suivi de peu par l'androïde A.P.E.X. (Armored Prototype Exploration Unit). Sa mission : empêcher que le savant prive le futur de l'extinction de l'espèce humaine. Dans **Apex**, y'a même une certaine Lisa Russell qui s'est fait le look de Linda Hamilton !

■ Affaire à saisir : immense demeure de style, inhabitée depuis 1963. Des esprits facétieux l'ont appelée "La Maison du Diable" sous prétexte que les locataires précédents avaient été chahutés par un fantôme assez hargneux. Le prochain film de Wes Craven pourrait bien être en effet le remake du célèbre film de Robert Wise, **The Haunting**, appelé justement chez nous, **La Maison du Diable**, d'après le roman de Shirley Jackson.

■ Les élèves de l'INA et de l'INSA organise, fin novembre, *Images 93*, un festival de courts-métrages amateurs ouvert aux formats 8, 16, 35 mm et au-delà (à savoir 155 mm une section uniquement réservée au jeune prodige Luc Tarmoule) (*bon, et si on arrêtait avec l'humour sous-entendant ?*), ainsi qu'à la vidéo tous formats. Clôture des inscriptions le 30 septembre 93, chez *Images 93*, ENAC, Rés. Védrine, 7, ave. Edouard Belin, 31055 Toulouse cédex. Tél 62 17 59 99.

■ *AJC Vidéo*, une boîte de prod française, vient de terminer **Night of Vampyrmania**, un film à sketches destiné au marché de la vidéo, et tendant à prouver que le vampirisme est en train d'envahir le monde.
On raconte que notre rédac-chef aimé y tiendrait même le rôle d'un flic vampire (*pour une fois, t'as raison, même si j'aurais préféré tenir celui du Père Noël. Oui, le rôle, évidemment, imbécile !*). *A.J.C.* met actuellement en chantier **Attack of Serial Killer from Outer Space** (what a titre !) narrant les aventures d'un superhéros masqué luttant à la fois contre une invasion de serial killers venus de l'espace et contre son ennemi juré, l'infâme docteur Kill.
Tout renseignement auprès de A.J.C. *Vidéo* 49 35 83 67.



Encore un Père Noël assassin dans NIGHT OF VAMPYRMANIA.

DU BIS PAR VOIE... POSTAL

Steve Postal ne joue pas l'ambiguïté lorsqu'il qualifie sa production des "plus mauvais films jamais tournés", allant même jusqu'à le proclamer fièrement dans sa propre pub, le bougre ! Il semble qu'il ne s'agisse pas de publicité mensongère, dans la mesure où Postal assume au mieux sont statut fragile de Corman du pauvre. Bon, d'accord, disons plutôt de "très" pauvre. Avec un budget moyen de 170.000 dollars (très moyen, donc !) et pas plus de deux semaines de tournage par film, il a réussi à boucler (attention la typo, on n'a pas dit bâcler...) sept films en 1990 et trois en 1991. Avec sa femme Gaël et leur fils Maurice, ils font tout eux-mêmes, y compris s'occuper de la distribution.
La teneur des récits n'a d'égale que l'originalité des titres dont ont peut dire pour le moins qu'ils excitent la curiosité.
Dans **Vampires in the Closet,** deux jeunes femmes tiennent une séance de spiritisme afin d'invoquer l'esprit de Rudolph Valentino, ce qui n'est pas du goût de la maison qui se révolte. Dans **Vampires from Outer Space** un professeur épouse une vampire venue de la planète Sirius II (à 8,7 années lumière de la Terre, précise le script !), mais il verra sa lune de miel gâchée par sa belle-sœur. **Queen Victoria and the Zombies** voit les fantômes de la Reine et du Prince Charles quitter Sirius, la planète infestée de vampire du paragraphe précédent, vous suivez, oui ? pour un séjour dans une maison hantée.
Et, pour la bonne bouche, **Billy the Kid Meets the Vampires** qui est en fait un remake du précédent (eh oui, déjà !) où le fantôme du célèbre bandit débarque dans un cottage peuplé de toutes sortes de monstres ringards. J'aurais bien écrit Craignos, mais il paraît que le chef est en train de déposer le terme (*je pense déposer aussi ma main quelque part, si tu vois ce que je veux dire...*).



VAMPIRES IN THE CLOSET. Un "Green Monster" qui sort du réfrigérateur. On aurait plutôt pensé d'un bal costumé !

VAMPIRES IN THE CLOSET. Ou une certaine utilisation des situations traditionnelles du cinéma d'atmosphère.



CURSE OF THE HOUSE SURGEON. Steve Postal (à droite) commente le script à son équipe, qui manifestement n'est qu'à moitié convaincue. Notez la splendeur des chapeaux !

Steve Postal nous prie de signaler que ses films sont disponibles en vidéo, mais *Mad Movies* décline toute responsabilité en cas d'utilisation prolongée. Steve Postal Prod., Carraway Street, P.O. Box 428, Bostwick, Florida, 32007, U.S.A

■ S'il tourne peu, George Romero n'en finit cependant pas d'accumuler les projets. Dernier en date : **Before I Wake**, une histoire de fantôme. Là, une innocente petite fille est possédée par l'esprit maléfique de sa mère morte, désireuse d'empoisonner la nouvelle existence de son ex-conjoint.

■ Rebelote pour le Z grâce à **Empire of the Dark** de Steve Barkett. Là, le flic Richard Flynn, découvreur d'une porte sur une autre dimension, parvient à sauver sa femme et son bébé d'un sacrifice rituel. Vingt ans plus tard, son fils, un beau jeune homme, doit faire face aux démons autrefois éradiqués par papa. Dans la tourmente, il découvre que sa mère n'est en fait pas morte ; prisonnière des forces des ténèbres, elle attend son rejeton sur l'autel du sacrifice. Celui-ci et son père, de rivières souterraines en grottes sinistres, viennent à son secours, équipés de fusils, face à des adorateurs de Satan encapuchonnés et munis d'épées. On appelle ça un script convaincant.

■ Lors de leur dernière soirée au collège, cinq étudiants vont être confrontés à leurs phobies les plus terribles dans un endroit où la réalité n'existe pas (voilà ce que c'est que de fumer des joints aux toilettes). Tel est le sujet de **The Club**, un film d'horreur canadien de Brenton Spencer, avec plein d'inconnus.

■ Pour faire face au vieillissement des protagonistes de la série télé ***Star Trek***, *Paramount* leur avait trouvé des successeurs (***The Next Generation***). Il va falloir prévoir une seconde génération, car *Paramount* annonce pour 94 le passage au grand écran de la nouvelle série. C'est vraiment de la génération spontanée !

■ Retour de La Momie chez *Universal* (c'est à cette heure-là que tu rentres ?). Ce sont désormais Joe Dante et le scénariste Alam Ormsby qui se chargent de dérouler les bandelettes du pharaon-zombie. Parallèlement, le réalisateur du beau **Panic sur Florida Beach** prépare **The Brink**, un thriller sur la réalité virtuelle, co-écrit par Robert Stokak, un spécialiste des images de synthèse.

■ Scénariste de **La Mouche** et de **Psychose III**, Charles Edward Pogue prend un gros risque : "remaker" un des plus beaux film de fantôme qui soit, **The Uninvited,** autrement dit **La Falaise Mystérieuse** réalisé en 1944 par Lewis Allen. Dans cet envoûtant classique, un critique musical et sa sœur acquièrent pour une somme modique une superbe maison gothique au bord d'une falaise. Là, ils rencontrent le fantôme d'une jeune femme dont l'approche se fait précéder d'un parfum de minosa. Prions pour que LeProut ne joue pas les revenants dans **Last Action Hero 2**.

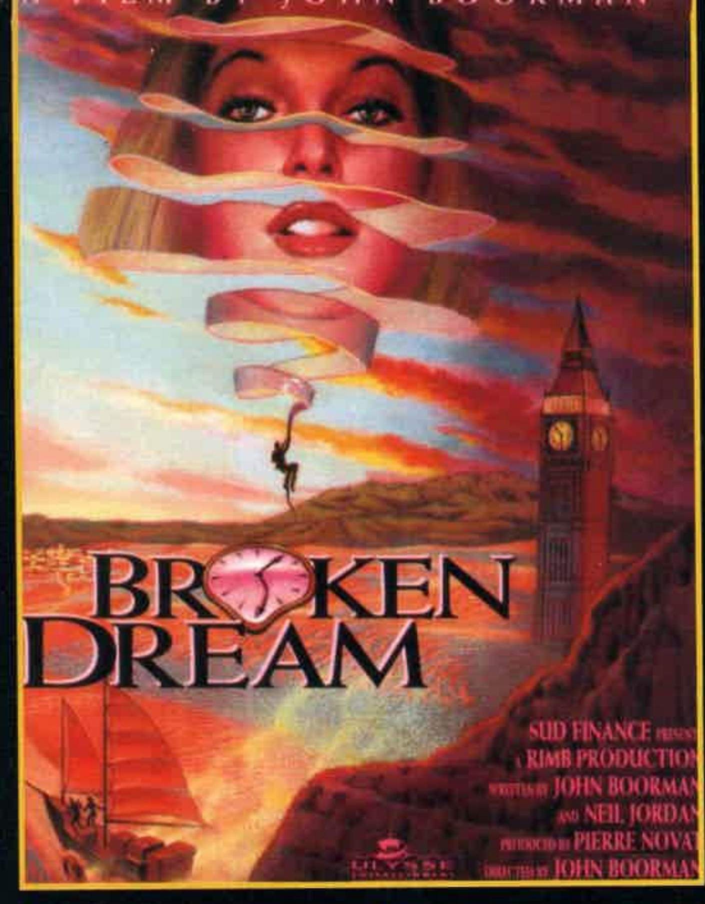
■ Spike Lee, en s'intéressant étroitement à une nouvelle collection de comic books édités par *Dark Horse*, aborde le fantastique. Publiées sous le label "*Comics from Spike*", ces bandes dessinées afro-américaines mixent relations raciales, réalité sociale et science-fiction. L'une des histoires, *Floaters*, relate les ravages d'une drogue surpuissante, la néocanthaverine 7, dans la communauté black.

■ Joli sursaut du fanzinat en cette année 93. Avec trois titres aussi différents qu'innovateurs. *Fusion-Fantasy*, tout d'abord, qui pour son n° 5 nous fignole un spécial Mario Bava de 100 pages. Pour une fois, les auteurs ont préféré l'analyse thématique à l'éternelle filmo assortie de scénars commentés. L'illustration est tantôt superbe, tantôt franchement médiocre. Bizarre. Jean-Marc Baurit, Fressines, 79370 Celles sur Belle.
Le Voyeur n° 8, ensuite, avec cette enquête passionnante (et à suivre) sur le mythe du héros de cinéma, par le biais d'un questionnaire choc proposés à quelques personnalités. Avec encore une pertinente analyse du personnage de Mad Max et un regard sur deux films traitant d'amour fou, **Sueurs Froides** et **Pandora**. 20F, à Philippe Fontaine, 4 bis rue Dussault, 76300 Sotteville-les-Rouen.
Et enfin, *Nouveaux Mondes* pour un pavé de 140 pages spécial vacances (sic !) traitant de SF littéraire, cinéma et vidéo fantastique. Une tentative méritoire de mêler nouvelles, critiques littéraires et cinématographiques et dossiers thématiques (ici, entre autres, les sectes). 50F à *Nouveaux Mondes*, Franck Martin, 27 rue Besout, 77140 Nemours.

■ Encore deux projets pour Stuart Gordon. A ses côtés, Christophe Lambert ne serait pas contre un **Fortress 2** (nous, oui, par contre !). Après, il y aura probablement **Midnight** d'après un best-seller de Dean R. Koontz dans lequel un agent du FBI lie une série de meurtres sanglant à un informaticien de génie.



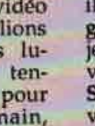
■ On peut avoir des idées et pas de dollars du tout. C'est le cas de **Armageddon Force** de Michael Garcia. Situé en l'An 2000, après un cataclysme nucléaire, **Armageddon Force** décrit une planète sous le joug d'un gigantesque organisme bancaire dont l'ordinateur central, la Bête, contrôle le moindre citoyen tatoué d'un code-barre. S'élève contre cette autorité répressive la voix de Michael Throne, disc-jockey indésirable œuvrant depuis une certaine Zone Interdite. Avec Plato le Prophète (!) et sa jolie fille du nom de Voyou (!), il organise la rebellion et affronte le Colonel Geiring, un humanoïde télépathe à la solde de la Bête... En tête de générique de **Armageddon Force**, Maurice Smith, producteur de l'ineffable **Retour de Flesh Gordon**.



■ Mauvaise passe pour Tim Burton. Il abandonne **Batman 3** (avec, probablement, Robin Williams) à... Joel Schumacher, réalisateur du controversé **Chute Libre**. De plus, l'attendu **Ed Wood**, biographie du cinéaste le plus Z, le plus pathétique d'Hollywood, prend l'eau. Transféré de *Tri-Star* à *Touchstone*, un département adulte de *Walt Disney*, Tim Burton n'est pas parvenu à convaincre le studio d'adopter le noir et blanc. Ed Wood risque donc de passer à la trappe.
Tim Burton vient également de céder les commandes de **Mary Reilly**, un cas féminin de "Dr. Jekyll & Mr. Hyde", à Stephen Frears. Ainsi va Hollywood.

■ Plus fort que le vaisseau fantôme, voici le compositeur fantôme dans une production *Concorde*, **Haunted Symphony**, réalisé par David Tausik, avec Ben Cross, Jennifer Burns et Beverly Garland, quand même. Un jeune musicien est engagé afin de terminer l'écriture d'une symphonie. Il est hanté par le spectre du compositeur décédé... Il aurait mieux fait d'écrire un requiem ou une danse macabre, car chacun sait que la musique adoucit les meurtres.

DOUBLE DRAGON



Hier, il y avait un jeu vidéo vendu à plusieurs millions d'exemplaires où des lutins, en sautillant, tentaient de se faire passer pour des artistes martiaux. Demain, il y aura le film, **Double Dragon The Movie**, réalisé par un jeunot en provenance du clip vidéo, Jim Yukich. A l'image de **Super Mario Bros** (dont on vient d'apprendre que le chef opérateur, Dean Semler, a tourné une bonne moitié du film), **Double Dragon** nous plonge en l'an 2000, dans un Los Angeles désolé. Après le Big One (le tremblement de terre prévu pour bientôt), la mégalopole ressemble à un tas de gravas écumé par des barbares. Là, survivent deux frères, Jimmy et Billy, lesquels apprennent les arts martiaux sous la férule de Satori. Ils mettront à profit cet apprentissage pour arracher des mains de l'ignoble Koga Shuko (Robert Patrick) une moitié de médaillon magique...



Le monstre de service (à gauche) fait rien qu'à nous laisser espérer.

■ Peu habitué à la confiance des producteurs, John Boorman se fait vraiment trop rare. Raison de plus pour saluer son retour au générique de **Broken Dream**. Ecrit par Neil Jordan (qui devrait bientôt tourner **Interview with a Vampire** avec Brad Pitt, River Phoenix et Tom Cruise), **Broken Dream** part d'une histoire onirique comme les apprécie tant le réalisateur de **Excalibur et Zardoz**. Un jeune illusionniste aux pouvoirs fraîchement acquis utilise ses dons pour sauver sa fille, et par ricochet l'humanité tout entière, d'une inévitable apocalypse. Hollywood faisant la fine bouche, c'est un organisme financier français, *Sud Finance*, qui fournit les liquidités nécessaires à ce beau projet (allez la France, allez !).

■ Responsable des scripts de **Alien** et **Total Recall**, Dan O'Bannon passe de la science-fiction à un cas de serial killer avec **The Monster of Rostov**, d'après les agissements d'un psychopathe russe. Produit par la compagnie italienne *CEP*, **The Monster of Rostov** sera mis en image par Todd Holland.



■ Les réalisateurs américains spécialisés dans la série B musclée se passionnent toujours autant pour les mondes post-apocalyptiques où règne l'anarchie barbare. C'est le cas de Timothy McDougall dans **District 33 Lethal Zone** avec Francisco Quinn (fils d'Anthony) et la grande (physiquement parlant) Alexandra Paul (l'adolescente rivale de **Christine**). Joey, un flic frondeur, dans cet univers terrible, doit faire un choix. Soit il laisse tomber Anna, l'élue de son cœur, soit il va jusqu'au bout de son désir obsessionnel de démolir le gang de Barrack, chef d'une horde de malfrats new age. Et s'il se tirait avec la fille et laissait plutôt tomber le Barrack ? Non, je dis ça comme ça...

■ Oyez, oyez, voici "Pour une Poignée de Bandes Annonces" ! De **Hercule contre les Vampires à Basic Instinct** en passant par **La Collégienne en Vacances** et **Massacre à la Tronçonneuse,** plus de 200 bandes annonces seront présentées au cinéma *Max Linder* le samedi 2 octobre de minuit à l'aube. Un spectacle qui se mange sans faim. 75 F la place au *Max Linder* et à *Movies 2000*. Rens. au 46.21.23.93.
Quatre semaines plus tard, soit le 30 octobre, on remet ça avec "La Nuit Hong Kong" et ces trois must du cinéma (dé)bridé : le mythique **Zu, Warriors from the Magic Mountain** de Tsui Hark, **Martial Arts of Shaolin** de Liu Chia-Lang (la référence dans le genre) et **The Big Heat** de Andrew Kam et Johnny To (un polar destroy et gore !). Même lieu, même heure, même prix, même plaisir, et même qu'on y sera (sous réserve à l'entr'acte, "La petite Huguette" version chinoise et unplugged par Jean-Pierre Putters) !

San HELVING

Avec aussi "lâcher de San Helving et ball-trap", on m'a dit...

DANS LES GRIFFES DU CINEPHAGE

CALIFORNIA MAN

Les Américains ont toujours eu un complexe vis-à-vis de leurs origines. En fait, ils ont du mal à accepter que leur pays n'existe que depuis un demi-millénaire. Après les dinosaures du Brooklyn parallèle de **Super Mario Bros**, voici l'homme préhistorique grunge de Californie. Dave Morgan, un adolescent pré-pubère, décide de construire une piscine dans le jardin de ses parents en vue d'une méga-party over-destroy. Vous l'aurez deviné, le but est de se lever une blondasse décolorée, Robyn, qui l'ignore royalement. Manque de pot (surtout pour nous), un tremblement de terre survient alors que Dave creuse sa piscine. Dans les décombres, il découvre un homme congelé (le gelé est de trop) qu'il met aussitôt à réchauffer dans le garage de son père. Le glaçon accouche rapidement d'un homme de cro-magnon : il est jeune, bronzé, musclé, grand et bête. Le californien type ! Baptisé Link (à cause du "chaînon manquant") et présenté comme un étudiant estonien, il devient de par ses excentricités la coqueluche du lycée. Pour inculquer à son compagnon les réalités du monde contemporain, Dave Morgan le traîne à un concert, à un match de basket, tente de lui apprendre à parler. Mais Link préfère bouffer les mouches et les fleurs, tagger les murs et suivre du regard toutes les jambes (féminines) qui passent devant lui. Robyn tombe évidemment amoureuse du cromignon, mais préfèrera au dernier moment les bras (mous, les bras) de Dave Morgan. Link se contentera d'une cro-magnette apparue au terme d'une seconde secousse sismique. Comme quoi il ne faut jamais désespérer de l'amour (mais du film, beaucoup) !
Hibernatus, **Iceman**, **Le Guerrier Fantôme**, **Forever Young** et bientôt **Demolition Man**. Le genre "réfrigérant" fournit en général des films marrants et enlevés qui marient le chaud et le froid. Dans **California Man** (film ni chaud ni froid, bien au contraire), Les Mayfield dresse un portrait consternant d'une Amérique à l'esprit Findus : moche congelé, dégueulasse réchauffé !

Avec **Guy GIRAUD** à la dictée, Vincent au clavier, Didier devant sa télé, Marc fatigué et Jipépé à côté du bébé.

***Encino Man**. USA. 1992. Réal.: Les Mayfield. Scén.: George Zaloom et Shawn Schepps. Dir. Phot.: Robert Brinkman. Mus.: Peter Robinson. Prod.: George Zaloom pour Hollywood Pictures/ Touchwood Pacific Partners I. Int.: Sean Astin, Brenda Fraser, Pauly Shore, Megan Ward, Robin Tunney... Dist.: Gaumont Buena Vista. Dur.: 1 h 30.*

AVIS CHIFFRES

0 : nul. 1 : très mauvais. 2 : mauvais. 3 : moyen. 4 : bon. 5 : très bon. 6 : chef-d'oeuvre.

D.A.: Didier Allouch. M.B.: Marcel Burel. V.G.: Vincent Guignebert. J.P.P.: Jean-Pierre Putters. M.T.: Marc Toullec

	DA	MB	VG	JPP	MT
Combat Shock	1		2		5
Hellraiser 3	3	2	0		4
Jurassic Park	4		4	3	3
Last Action Hero	1	3	0	1	5
Maniac Cop 3	0	2	1		2
La Part des Ténèbres	2	2	2	2	4
The Incredible Torture Show	3		6	4	4



LE TRONC

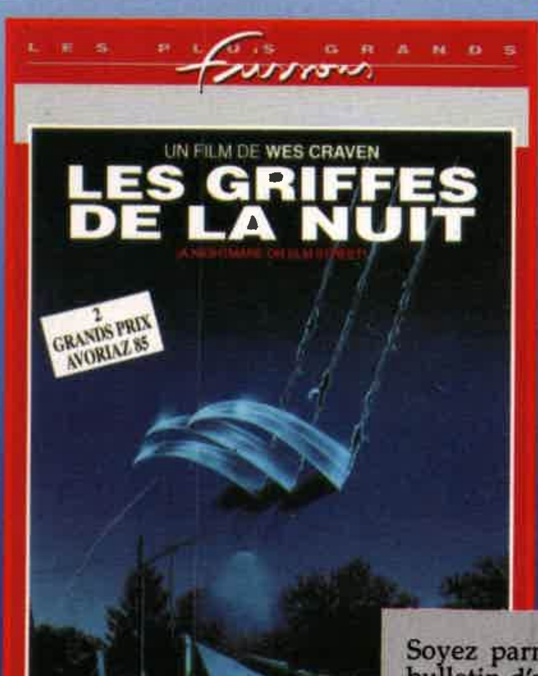
"En fait, je rêve de faire du cinéma depuis toujours. Je suis venu à la télévision un peu par hasard. On m'a proposé une rubrique dans une émission, et j'ai accepté". Et voilà un vieux fantasme qui se concrétise pour Karl Zéro, pilier de Nulle Part Ailleurs, anciennement journaliste à *Actuel*, *L'Echo des Savanes*... Pareil curriculum-vitae interdit des débuts cinématographiques sages, prudents, un petit film d'auteur dans une chambre de bonne par exemple. Karl Zero opte pour un sujet inédit dans les annales du 7ème Art. Enfin presque, car ce "club" présidé par Karl Zéro vient d'inclure un second membre, **Boxing Helena**. Mais là où Jennifer Lynch conserve la tête de Sherilyn Fenn, le trublion de *Canal +*, plus radical, coupe tout ce qui dépasse. De Oscar Foulard, gravement mutilé par sa maîtresse Monique Zimmer, il ne subsiste qu'un tronc. Un tronc vivant enfermé dans une valise repêchée dans un étang. Un tronc qui continue à vivre, à s'agiter, à commenter en voix off l'action d'une trame ubuesque *"L'idée du* Tronc *m'est venue à la lecture d'un fait divers concernant une abominable nancéenne tronçonneuse de bonhommes. Quatre mois m'ont été nécessaires pour trouver un angle d'approche".* Cet angle : le tronc bavard, continuant d'aimer d'un amour vibrant la sexagénaire Monique Zimmer et le montrant par des érections suggérées ! *"Quand j'ai proposé le scénario à* Ciby 2000*, la maison de production de Francis Bouygues, j'étais déjà fiché. On disait que j'étais fou à lier. Ma réputation m'avait précédé. Du coup, les gens de* Ciby 2000 *ne se sont que moyennement étonnés du scénario du film, un scénario de malade mental".* De dingue car, au gré d'une intrigue qui canarde dans toutes les directions, on croise Lova Moor, Village People, La Compagnie Créole, la publicité puzzle de Manpower sobrement détournée par deux jolis roploplos, Marguerite Duras (Zéro himself), une laborantine nymphomane, des microbes rappeurs sous la lentille d'un microscope, un juge hystérique, des barbouzes, une tête parlante dans un réfrigérateur... Autant de sketches. *"Je ne me connais qu'un style. Mais celui-ci fonctionne aussi bien à la télévision qu'au cinéma. Dans* **Le Tronc**, *je n'ai pas le sentiment d'avoir collé des sketches les uns aux autres. Je raconte une histoire. Si le film progresse si vite, c'est parce que j'en ai dégraissé la narration, dégagé toutes les transitions. D'habitude, dans un long métrage, vous avez presque toujours vingt minutes de trop car les protagonistes passent leur temps à sortir de voiture, à prendre l'ascenseur, à allumer pensivement des cigarettes... Cet univers m'emmerde. Je tenais à ce que* **Le Tronc** *trace, aille vite, directement à l'essentiel. Je comprends que des spectateurs trouvent le film abrupt, d'autant que l'histoire prend souvent des directions inattendues. J'ai cependant veillé à ne pas m'écarter du fil rouge, le tronc justement".* Le tronc invisible à l'image mais omniprésent par la parole, un rien sarcastique, mais doté d'un solide bon sens qui détonne au milieu d'une galerie de personnages tordus. Tordants alors ces débuts cinématographiques de Karl Zéro ? Ses inconditionnels de Nulle Part Ailleurs sont déjà acquis à la cause du **Tronc**. Les autres, pas sensibles à cet humour qui joue sur l'absurde, l'outrance et le mauvais goût, chercheront une consolation dans l'intégrale des ZAZ et des Monty Python. Mais Karl Zéro, quant à lui, préfère se référer au cinéma français d'avant-guerre.

Cyrille GIRAUD

France. 1992. Réal.: Karl Zéro & Bernard Faroux. Scén.: Karl Zéro. Dir. Phot.: Stéphane Le Parc. Mus.: Alexandre Desplat. Effets spéciaux : Jean-Pierre Grandet. Prod.: Ciby 2000 & Canal + Int.: Rose Thiery, Jean-Pol Dubois, Alexis Nitzer, Jacques Rosny, Yvon Back, Kathie Kriegel... Dur.: 1 h 20. Dist.: AMLF. Sortie le 8 septembre 1993.

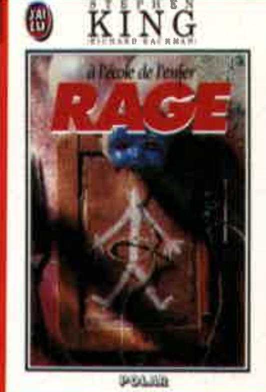


ABONNEMENT

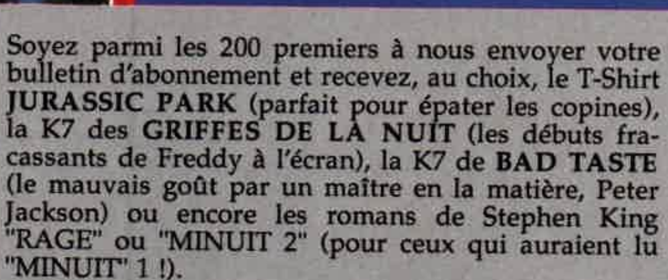


SOYEZ *MAD*, ABONNEZ-VOUS !



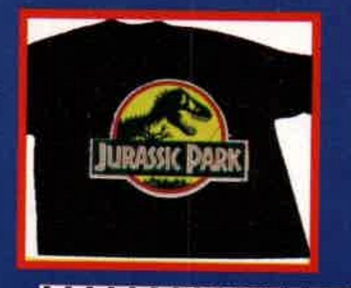






Soyez parmi les 200 premiers à nous envoyer votre bulletin d'abonnement et recevez, au choix, le T-Shirt **JURASSIC PARK** (parfait pour épater les copines), la K7 des **GRIFFES DE LA NUIT** (les débuts fracassants de Freddy à l'écran), la K7 de **BAD TASTE** (le mauvais goût par un maître en la matière, Peter Jackson) ou encore les romans de Stephen King "RAGE" ou "MINUIT 2" (pour ceux qui auraient lu "MINUIT" 1 !).

Pour tous les suivants, et sous réserve que vous le réclamiez sur le bulletin d'abonnement, nous vous enverrons, au choix, le pin's **Killer Klowns**, le poster pantalon de **Highlander le Retour** (60 x 160), l'affiche 60 x 80 de **Candyman** ou les affichettes 40 x 60 de **Rambo 3, Haute Sécurité** et **Ré-Animator 2.**



Ces cadeaux vous parviendront avec le premier numéro de votre abonnement.

L'abonnement à *Mad Movies* ne coûte que 100 F pour une année complète (six numéros) et 190 F pour deux ans (douze numéros). Pour vous abonner, il suffit de nous envoyer cette somme, par chèque ou mandat-lettre à

MAD MOVIES
4 rue Mansart,
75009 PARIS

Pour l'étranger, et par voie de surface : 120 F. Envoi par avion : 200 F. Tout règlement : par mandat international exclusivement. Nous n'acceptons aucun chèque sur l'étranger.

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou photocopier et à renvoyer à
MAD MOVIES, 4 rue Mansart, 75009 PARIS

NOM ______________________________

PRENOM ______________________________

ADRESSE ______________________________

____

____

Désire m'abonner pour un an à Mad Movies.
Règlement joint par chèque ou mandat-lettre.

BOX-OFFICE

L'actualité du cinéma fantastique s'est avérée plutôt riche cette été, quantativement parlant bien sûr. Judicieusement lancé, **Robo-Cop 3** fait illusion pendant une semaine (70.000 cuirassés) et, dès le deuxième mercredi, se tasse mollement avec une perte de plus de 60 %. Résultat de la course du flic d'acier : 114.000 spectateurs blindés. Bof. Dans le genre, spectacle gentillet pour maternelles en villégiature, **Les Tortues Ninjas 3** connaissent un retour de pizza bien douloureux. Seulement 45.000 reptiles verdâtres sont allés crier "cowabunga" avec leurs héros favoris. La soupe à la tortue ne fait plus recette au pays des 400 fromages. Victime d'un bouche-à-oreille particulièrement défavorable, **Super Mario Bros** courbe l'échine à 112.000 plombiers sautillants. Les aficionados de la console vidéo ne sont pas forcément des spectateurs potentiels. Si les scores médiocres de **RoboCop 3**, **Les Tortues Ninja 3** et **Super Mario Bros** ne nous affligent pas outre mesure, le bide de **Panic sur Florida Beach** attriste. 21.000 craignos monsters y sont allés. La faute en incombe surtout à son distributeur qui a lancé ce petit film discret pour cinéphiles nostalgiques comme s'il s'agissait de la dernière méga-production hollywoodienne. Circuit de salles important, publicité tapageuse... Tout de travers ! Score riquiqui aussi pour **Body Snatchers**, malgré une programmation à Cannes et la renommée toute neuve d'Abel Ferrara : 76.000 cosses récoltées à Paris et dans la région parisienne. Un chiffre moyen.
En deux semaines, George Romero, largement épaulé par l'estampille Stephen King, s'en tire plutôt bien. 54.000 moineaux ont, pour la plupart sur la foi du bouquin, picoré le squelette de ce bon vieux George Stark. Pourvu que ça ne s'arrête pas là !
A Paris, sur un seul et unique écran, **Abyss**, dans sa version intégrale, engloutit tout de même 10.200 scaphandriers. Bien, surtout qu'aucune publicité n'a précédé ce micro-événement jouissif. Echec monstrueux aux Etats-Unis (60 millions. de dollars), **Last Action Hero** connaît en France une carrière honorable. Si le box-office parisien ne s'envole pas (261.000 fidèles d'Arnold au 3 septembre), le total France cumule tout de même 1.300.000 accros. Désavouée et bouffée tout cru par les dinosaures de **Jurassic Park** qui, bénéficiaire d'une dinomania délirante, croque 311 millions petits billets verts d'un dollar. Steven Spielberg devrait être à l'abri du besoin pour plusieurs vies.



SPECIAL DINOSAURES



14 - La Critique

16 - Steven Spielberg

18 - Les Effets Spéciaux Mécaniques de Stan Winston

20 - Les Effets Spéciaux Informatiques de Dennis Muren

DINORAMA

du Monde Perdu à Jurassic Park

22 - monsieur dinosaures : WILLIS O'BRIEN

24 - dino rétro : FAUX ET USAGE DE FAUX

26 - interview RAY HARRYHAUSEN

29 - dino rétro : ATOMIC SAKE

29 - interview JIM DANFORTH

31 - interview DAVID ALLEN

32 - interview STEVEN CHIODO

33 - dino rétro : LES MARCHES DE LA GLOIRE

35 - dino rétro : LA PREHISTOIRE EN CELLULO

36 - interview PHIL TIPPETT

39 - interview JOHN BUECHLER

40 - interview PATRICK TATOPOULOS

42 - interview BRET PIPER

43 - dino preview : DINOSAUR ISLAND

et fin...



la critique

Le film le plus attendu de l'année est un pur produit de la technologie hollywoodienne où le "Insert" de l'ordinateur remplace le "Action" du metteur en scène. Dans Jurassic Park, rien ne résiste aux délires (rétro)visionnaires des ingénieurs d'ILM. Pour le meilleur, des dinosaures authentiquement méchants, et pour le pire, tout le reste !

En franchissant la barre des 300 millions de dollars au box-office nord-américain, **Jurassic Park** a déterré une vérité enfouie : Steven Spielberg reste le cinéaste le plus rentable de tous les temps, une mine d'or pour les studios, une assurance vie pour les investisseurs... Une providence à lui tout seul ! Alors que ses deux derniers films, **Always** et **Hook**, avaient tout juste réussi à rentrer dans leurs frais, **Jurassic Park** présente une somme rondelette de bénéfices nets qui suffirait à elle-seule à produire une trentaine de films indépendants (ceci sans compter les droits dérivés du film, véritable corne d'abondance pour producteurs malins). On n'avait rarement vu à Hollywood un film afficher aussi tranquillement ses prétentions économiques, annoncer avec un mépris absolu du doute des chiffres faramineux qui sont devenus des réalités commerciales. Avant de participer à l'aventure proposée par Spielberg, il est donc nécessaire de ne pas oublier une chose : comme **Batman** à l'époque, **Jurassic Park** est une simple entreprise répondant à l'appel pressant du public, le résultat d'une vaste étude de marché. La "batmania" a précédé le film de Tim Burton comme la "dinomania" celui de Steven Spielberg. Dans de telles circonstances, **Batman** et **Jurassic Park** sont bel et bien les produits les plus aboutis d'une longue chaîne de marketing, et non des œuvres cinématographiques qui inaugurent une mode quelconque. Ne pas confondre ! L'association Steven Spielberg/Michael Crichton/Dinosaures est donc trop belle pour être totalement désintéressée. Le cinéaste préféré des 7 à 77 ans épaulé par un auteur de best-sellers autour d'un sujet à la mode : voilà qui s'appelle mettre toutes les chances de son côté ! Evidemment, il est un peu suffisant, aujourd'hui que les résultats fracassants du film sont de notoriété publique, d'attaquer **Jurassic Park** sous l'angle de l'idée forcément payante et du succès programmé. Mais comment imaginer un instant que le produit fini n'ait pas rencontré un public nombreux ? Car **Jurassic Park** est sans aucun doute le projet commercial le plus facile à cerner de ces dernières années, un blockbuster-concept s'appuyant sur une promesse et une seule : "Dans **Jurassic Park**, des dinosaures comme vous n'en avez jamais vus !". Ne restait plus qu'à relever le défi, à tenir cette promesse pour faire du projet **Jurassic Park** un film-appât, un film-aimant. J'en vois déjà qui font la gueule parce qu'on minimise ici l'ampleur du dernier Spielberg. Je suis pourtant certain que ce sont les mêmes qui nous téléphonent pour nous poser en général deux questions, dans l'ordre : "*Vous avez vu Jurassic Park ?*" (je veux mon neveu) et "*Comment sont les dinosaures ?*" (euh, grands...). L'histoire, les personnages, leurs motivations, la musique, la photo, les décors, ils s'en foutent royalement. **Jurassic Park**, c'est l'attraction de foire : "Bébé, y veut voir les dinozores" ! En comparaison, les **Terminator 2**, **Batman le Défi**, **Dracula** ou **Last Action Hero** apparaissent comme des monuments de complexité scénaristique, dramaturgique et émotionnelle, comme des projets à hauts risques, incroyablement audacieux !

Alan Grant (Sam Neil) et la petite Alexis (Ariana Richards) dans la ligne de mire d'un Tyrannosaure affâmé.

Alors voilà, **Jurassic Park**... Que dire ? Mieux que **Hook**, d'accord... C'est déjà ça ! Moins bien que **Les Dents de la Mer**, ok... On avance, on avance ! A petits pas, parce que, c'est malheureux, il n'y a rien à dire sur **Jurassic Park**. Je tourne autour du pot ? Un peu, oui... Car si vous voulez vraiment savoir à quoi ressemble le nouveau Spielberg d'un point de vue cinématographique, vous allez tomber des nues : **Jurassic Park** se traine des allures méga série B. Et justement, c'est là tout son charme (bizarre, j'en conviens). Pour apprécier **Jurassic Park** à sa juste valeur, il faut se souvenir de la glorieuse époque du gore-movie, des psycho-killers tournés à la chaîne : les **Vendredi 13**, **Happy Birthday**, **Massacre à Daytona Beach**, **Meurtres à la Saint Valentin**, **Carnage**, pour la plupart des nanars invisibles aujourd'hui mais qui régalaient le fantasticophile prêt à échanger quinze parties de touche-pipi boutonneuses contre un égorgement estampillé Tom Savini (n'y voyez aucune condescendance, plutôt un brin de nostalgie goresque : nous sommes passés par là nous aussi !). Vous allez rire (enfin, pas sûr), mais **Jurassic Park**, c'est le **Vendredi 13** du film de dinosaures (qui aurait parié un kopeck qu'on comparerait un jour Spielberg à Sean Cunningham ?). Dans **Jurassic Park**, le déplacement d'un tyrannosaure se superpose à la bonne grosse décapitation des familles,

et le public y trouve finalement son compte. **Jurassic Park** renoue ainsi avec la veine du film à effets, où tout est sacrifié au Dieu SPFX : histoire, personnages, motivations, etc (voir plus haut !). Tout ce qui ne touche pas directement aux dinosaures est donc dans **Jurassic Park** d'une effarante banalité, d'une négligence quasi-totale. Comme dans n'importe quel psycho-killer standard, il faut trois quarts d'heure à Spielberg pour planter le décor, ménager le suspense ; 45 minutes avant de lâcher la "bête". On patiente comme on peut, on compte les personnages : le paléontologue Alan Grant (Sam Neil), son assistante Ellie (Laura Dern), le mathématicien Ian Malcolm (Jeff Goldblum). Ces trois-là sont invités par John Hammond (Richard Attenborough), un milliardaire excentrique poursuivant des rêves d'enfants, à visiter son île au large de Costa Rica. Une île transformée en réserve naturelle pour dinosaures recréés génétiquement d'après l'ADN d'un moustique fossilisé : le Parc Jurassique. Avant l'ouverture des portes, Hammond doit convaincre les derniers investisseurs de la viabilité de sa folle attraction. Alan, Ellie et Ian, accompagnés d'un avocat crispant et des deux petits-enfants de Hammond, embarquent donc dans la voiture qui les guidera vers la préhistoire. Pendant ce temps, dans la salle de commande, Dennis Nedry (Wayne Knight), un ingénieur ripoux, tente de monnayer l'invention du milliardaire. Son forfait passe par la mise hors service momentanée du système électrique : débarrassés des clôtures "survoltées" qui les maintiennent en captivité, les dinosaures ne tardent pas à mettre les voiles...



Alexis et son frère Tim (Joseph Mazzello) pris au piège d'une cuisine contrôlée par un couple de Velociraptors, l'animal la plus féroce de la préhistoire.

Ici commence vraiment **Jurassic Park**, après une scène d'ouverture certes impressionnante de suggestion, et deux bobines pleines de palabres chevrotantes, de travellings hésitants, de lumière du jour, de violons déchirants (les tympans, oui !) de personnages figés dans des postures cinématographiques indignes de Spielberg. Le cauchemar prend brutalement fin avec l'apparition d'un gentil Brachiosaure broutant la cime d'un arbre : enfin, ça y est, chose promise, chose due, les voilà ses sacrés dinosaures, des tonnes de muscles en action, des peaux qui font des plis, des respirations naturelles, des mouvements d'une fluidité diabolique. Pas possible, c'est du "live", avec dinosaures bien vivants sur le plateau, ou alors des images posthumes de Frédéric Rossif, ce spécialiste du documentaire animalier, ou encore une hallucination collective ! En un seul plan, c'est tout le projet **Jurassic Park** qui se concrétise, merveille de technicité, petit pas pour l'homme, grand pas pour le cinéma. Evidemment, la suite de l'histoire préfèrera l'animal à l'homme, alignant les scènes de dinosaures comme autant de morceaux de bravoure : le sauvetage d'un Tricératops à l'agonie, l'attaque du Tyrannosaure contre les visiteurs, la rencontre entre un Dilophosaure vicieux et Nedry, la charge innocente d'un troupeau de Galliminus, la partie de cache-cache dans la cuisine entre deux Velociraptors complices et les enfants... Même s'il a de beaux restes de cinéaste génial et qu'il parvient à lancer les scènes avec ce qu'il faut de tension croissante, Spielberg se fait voler la vedette par son incroyable ménagerie. A ce titre, **Jurassic Park** est moins l'œuvre de Steven Spielberg que celle des ingénieurs d'ILM qui ont vu dans le film l'occasion idéale de tester leur dernière, et stupéfiante, trouvaille : une animation de synthèse criante (YYYAAAHHH !) de vérité. Couplé aux mécaniques grandeur nature de Stan Winston, ce miracle technologique engendre des plans qui relèvent du fantasme de cinéphile en herbe : un Velociraptor saute de table en table, un Tyrannosaure fond sur une voiture en cassant des branches... Inutile de chercher les câbles ou le blue screen, il n'y en a pas ! **Jurassic Park** éclaire sous un angle nouveau la faune préhistorique. Jusqu'à aujourd'hui, le dinosaure était, au choix : un monstre cinégénique ; un animal mythique entouré d'une aura légendaire ; un objet de fascination enfantine ; une réalité qu'aucun musée, qu'aucun squelette, qu'aucun ouvrage spécialisé n'avait pu rendre d'une parfaite tangibilité. On y croyait, aux dinosaures - bien forcé, mais sans y croire vraiment - on n'en avait jamais vus ! Tout grand spectacle qu'il est, **Jurassic Park** se double d'un document explosif, genre "Histoire de la Terre", gommant brutalement les films éducatifs cheap et les illustrations crayonnées de la préhistoire, vestiges d'une scolarité qui ne connaissait pas l'ordinateur... Le pari insensé de Steven Spielberg et des programmateurs fous d'ILM est donc amplement gagné : une bonne partie de la planète assistera au réveil de leurs dinosaures. Tant mieux, ou tant pis, c'est selon. Car les grincheux préféreront toujours se souvenir d'un Willis O'Brien animant image par un image un gros singe amoureux qui tordait le coup d'un Tyrannosaure pour sauver sa dulcinée. Parce qu'il se posait alors moins de questions sur le réalisme visuel, le cinéma osait abattre la carte du romantisme, du lyrisme, du sentiment. Des mots qui ne figurent définitivement pas dans le lexique synthétique de **Jurassic Park**...

Vincent GUIGNEBERT



USA. 1993. Réal.: Steven Spielberg. Scén.: Michael Crichton & David Koepp d'après le roman de Michael Crichton. Dir. Phot.: Dean Cundey. Mus.: John Williams. Dinosaures "Full Motion": Dennis Muren. Dinosaures "Live Action": Stan Winston. Superviseur Dinosaures : Phil Tippett. Effets spéciaux Dinosaures : Michael Lantieri. Prod : Kathleen Kennedy & Gerald R. Molen pour Amblin Entertainment. Int.: Sam Neil, Laura Dern, Jeff Goldblum, Richard Attenborough, Bob Peck, Martin Ferrero, B.D. Wong... Dur.: 2 h 07. Dist.: UIP. Sortie nationale le 20 octobre 1993.



Alan Grant, Alexis et Tim trouvent refuge dans la réserve des Brachiosaures, de dociles herbivores : un instant de répit bien mérité.



Steven Spielberg

Steven Spielberg sait ménager les événements cinématographiques, mieux encore, générer des phénomènes de société. **Jurassic Park** en constitue l'exemple le plus frappant dans une carrière qui ne manque pourtant pas de films mastodontes. Mais même un cinéaste de sa trempe peut parfois douter de lui-même et craindre de ne pas être à la hauteur d'un projet surdimentionné...



Steven Spielberg et la productrice Kathleen Kennedy. Un vrai safari cinématographique pour deux collaborateurs de longue date.



Alan Grant (Sam Neil), Ellie Sattler (Laura Dern), Alexis (Ariana Richards) et Tim (Joseph Mazello) : fascinés et terrifiés à la fois.

"*Pourquoi les enfants sont-ils fascinés par les dinosaures ? Parce que ces animaux constituent une réelle énigme. "C'est bien simple", déclara un jour un psychologue de Harvard, "ils sont grands, ils sont sauvages... et ils sont morts !".* En quelques termes, Steven Spielberg, via une boutade scientifique, vient d'expliquer le pourquoi de cette fièvre saurienne qui transporte depuis cinq ou six ans la jeunesse américaine. En fait, **Jurassic Park** n'intervient qu'en ultime chaînon de cette frénésie dinosaurienne, présente à peu près partout, même dans les endroits les plus incongrus. "*Depuis l'enfance, je me passionne pour les dinosaures. J'ai su très tôt désigner les différentes espèces. Ce sont les premiers termes scientifiques que j'ai appris. Mon fils a suivi la même voie. A deux ans, ils savait déjà prononcer le nom de l'iguanodon et l'identifier. La paléontologie offre à l'adulte des plaisirs dignes d'une enquête de Sherlock Holmes. La première fois que je me suis rendu sur un chantier, je me croyais sur le lieu d'un crime. Il y avait un cordon de sécurité, des spécialites armés de pinceaux et de brosses, penchés sur des fragments osseux qu'ils exhumaient délicatement. J'aimerais passer un été dans le Montana à faire cela*". Dans une autre vie peut-être.

Lorsque Steven Spielberg s'intéresse au roman de Michael Crichton, alors que celui-ci est encore à l'état d'épreuves, il sait très bien qu'il s'engage à reculer les limites du possible cinématographique. "*Ce qui m'attirait dans le projet, c'était le mélange de science, d'aventure et de suspense. Le Jurassic Park est à la fois un zoo et un parc à thème, bâti sur l'idée de ramener les dinosaures à la vie, avec toutes les conséquences imprévisibles qui peuvent en découler pour l'homme*". Des conséquences justement très prévisibles qui amènent une morale vieille comme Icare, ou plus récente, comme Mary Shelley. "*L'histoire pose une question morale essentielle : le clonage de l'ADN peut être envisagé, mais est-il acceptable ? L'homme a-t-il le droit de ressusciter une espèce animale éteinte depuis un million d'années ?*". **Jurassic Park** répond catégoriquement, par la bouche du paléontologiste Alan Grant et du mathématicien Ian Malcolm : "Non !". Non parce que la vie nouvellement acquise des dinosaures nait des rêves délirants d'un milliardaire, plus enclin à rentabiliser sa découverte dans un parc de loisirs. Les prolongements scientifiques de sa découverte l'intéressent à peine. "*John Hammond possède une vision à la Walt Disney de ce que doit être l'Utopie pour tous les enfants du monde. Mais cette Utopie n'est pas le gentil zoo d'animaux domestiques qu'il escomptait au départ. Son rêve se transforme en cauchemar. J'ai senti que ce dernier ne pouvait être le vilain brillamment décrit par le scénario. Je le percevais davantage comme un croisement entre Walt Disney et Ross Perot*". Ross Perot, ce milliardaire texan qui contraria longtemps la course à la Maison Blanche de Bill Clinton et George Bush lors des dernières Présidentielles américaines. "*Richard Attenborough parvient à rendre acceptables, compréhensibles les motivations de John Hammond. J'ai immédiatement pensé à Richard pour tenir ce rôle. Je l'avais déjà contacté pour qu'il figure dans **Hook** mais, occupé sur **Chaplin**, il n'avait pu accepter. Je pense que, même inconsciemment, Michael Crichton a écrit le roman en pensant à lui*". Si Richard Attenborough incarne aujourd'hui John Hammond dans **Jurassic Park**, c'est également parce que Sean Connery a repoussé la proposition de Steven Spielberg, jugeant le scénario trop pauvre à son goût. Après quoi Steven a modifié sensiblement son approche du casting. "*Je devais trouver de bons comédiens qui ne prennent pas des cachets exorbitants, comme 5 millions de dollars. Je ne pouvais pas me permettre ce genre de dépenses car les effets spéciaux mobilisaient déjà une*

Pas un geste, pas un mot : uniquement sensible au mouvement et au bruit, le tyrannosaure rôde...

large portion du budget. Après **Hook**, *un film rempli de stars avec qui j'ai aimé travailler, je tenais à revenir à ce que je faisais à mes débuts".* Ainsi, le cinéaste barre Richard Dreyfuss et Kurt Russell de sa liste des possibles interprètes de Alan Grant. Il contacte William Hurt, un comédien cérébral guère tenté par ce type de cinéma de divertissement... Quoi qu'il en soit, que **Jurassic Park** bénéficie d'un casting de stars ou de comédiens chevronnés, cela ne change pas grand chose : dans les deux cas de figure, les dinosaures restent les seules vedettes, celles qui attirent les foules comme aucune mégastar ne peut le faire. En fait, Steven Spielberg suit là un raisonnement à la Roger Corman, propre à la série B. Le cinéma de genre, de monstre, carbure aux effets, aux promesses de sensations fortes. Le soutien de vedettes ne lui apporterait rien. Une formule viable que Steven Spielberg connaît bien car, à l'époque des **Dents de la Mer**, ni Richard Dreyfuss, ni Roy Scheider n'étaient très connus. Mais, de monstre, le cinéaste ne désire pas trop entendre parler. *"Les dinosaures de* **Jurassic Park** *ne sont pas des monstres, ce sont des animaux. Je les ai voulus d'un réalisme total. Rien dans leur environnement ne devait paraître fantaisiste, fantastique. Il n'y a rien pour les masquer, aucun artifice. Ils marchent à la lumière du jour, détalent juste face à vous. Ils n'ont à s'excuser d'aucune imperfection.* **Jurassic Park** *n'est pas* **Alien**. *Dans le cas d'***Alien**, *la créature peut adopter toutes les formes que sécrète votre imaginaire car elle n'existe dans aucun livre d'histoire. A l'opposé,* **Jurassic Park** *met en scène des dinosaures que tous les gamins de cette planète connaissent bien. Voilà pourquoi, je me suis davantage orienté vers une logique à la "Dix Petits Nègres" que vers des destructions à grande échelle à la* **Godzilla**. *A la minute où les protagonistes mettent le pied sur l'île de John Hammond, ils ne sont plus en sécurité. Ils ont à faire avec des animaux géants disparus il y a 65 millions d'années et, présomptueux, pensent qu'ils sont à l'abri du danger. Pour cette raison, ils méritent déjà d'être éliminés les uns après les autres. Et il existe aussi une règle dans le genre qui spécifie que plus les personnages se comportent en envahisseurs, plus ils sont protégés, plus ils prêtent le flanc à l'inévitable, à ce qui va inévitablement survenir".* En résumé, les protagonistes de **Jurassic Park** méritent une robuste fessée pour avoir osé transgresser le cours de l'Evolution, pour penser que leur qualité d'homme les autorise à fouler du pied un greffon de terre préhistorique.



Derrière la porte, deux raptors qu'Alan Grant ne contiendra pas longtemps...

Confronté à la réalisation d'un film à l'infrastructure gigantesque, Steven Spielberg prend d'emblée de fermes résolutions ; **Jurassic Park** respectera ses engagements vis-à-vis du studio, *Universal*. *"Au début, j'avais peur que le film ne m'échappe, que sa complexité entraîne des retards. J'ai connu cette situation à l'occasion des* **Dents de la Mer**, *de* **1941** *et de* **Hook**. *J'ai probablement poussé toute mon équipe aux limites de la folie pour tenir le délai et le budget. Cependant, je ne pensais pas prendre de l'avance. Ce fut pourtant le cas. Si ma détermination a compté, je dois reconnaître que je n'en suis pas le seul responsable. Si les dinosaures de Stan Winston n'avaient pas fonctionné, nous serions encore sur l'île de Kauai en train de tourner. Idem pour Dean Cundey, le directeur de la photographie, pour les comédiens qui devaient être bons en un mimimum de prises. La dernière fois que j'ai travaillé à cette vitesse remonte aux* **Aventuriers de l'Arche Perdue**, *bouclé avec 14 jours d'avance. Mais le résultat de* **Jurassic Park** *est nettement meilleur ; j'avais prévu 35 jours de tournage complémentaire et je suis parvenu à les intégrer aux prises de vues principales, à l'exception de 48 heures".* Au finish, Steven Spielberg gagne 12 jours sur le calendrier prévu, réalise les séquences additionnelles, des plans de raccord, dont devait s'occuper le metteur en scène de la deuxième équipe. D'ailleurs, alors qu'il n'a pas encore mis la touche finale à **Jurassic Park**, Steven Spielberg plante déjà ses caméras en Pologne, pour les besoins de **Schindler's List**, une description de l'Holocauste. C'est de là qu'il termine le montage de **Jurassic Park**, relié en permanence aux ordinateurs d'*ILM*. Voilà qui s'appelle mener sa barque, sa carrière, à un train d'enfer, à un rythme de tyrannosaure.

Cyrille GIRAUD

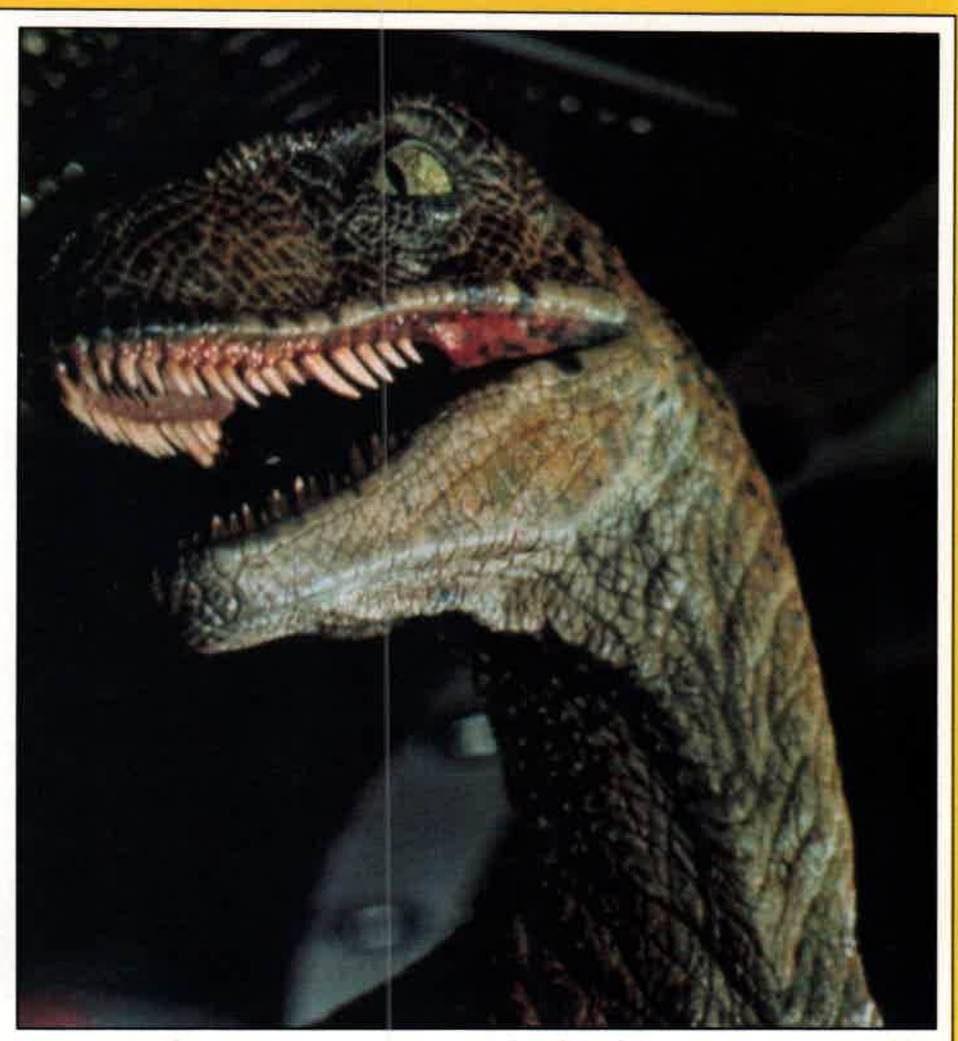


les effets mécaniques de Stan Winston

Stan Winston n'attendait que ça : qu'on lui demande l'impossible, des effets spéciaux si complexes que beaucoup abandonneraient à la lecture du scénario, de construire des titans dont l'existence dans le film ne doit pas être mise en doute... Et c'est justement ce que Steven Spielberg lui propose dans **Jurassic Park** !



Stan Winston et la maquette grandeur nature de son tyrannosaure. Des proportions scrupuleusement respectées.



Le raptor dans les cuisines : une marionnette articulée à la perfection, d'un réalisme incroyable.

Stan Winston est l'homme des missions impossibles, des défis à relever. Ce ténor des effets spéciaux de maquillage, d'abord formé par des spectacles scolaires et un apprentissage sur la série **La Planète des Singes**, ne baisse jamais les bras. **Terminator, Predator, Aliens, Edward aux Mains d'Argent, Terminator 2, Batman le Défi**... Un palmarès plus qu'élogieux qui le couronne star dans sa profession, l'artisan le plus convoité, le mieux rétribué du petit monde des effets spéciaux. Devant l'impasse que constitue la fabrication de dinosaures entièrement télécommandés, de vrais robots grandeur nature, Steven Spielberg contacte Stan Winston. "*Il voulait autant de dinosaures pouvant agir devant la caméra que possible. Il nous a demandé jusqu'à quel nombre nous pouvions aller. Etant un peu fou, je lui ai répondu "un tas". Bien sûr, je ne savais pas vraiment alors comment les construire et les animer, mais s'agissant de quelque chose qui me motivait, me passionnait même, j'étais sûr de trouver un moyen de subvenir à ses besoins*". Là-dessus, Stan Winston se documente, la première phase de son travail, tire des conclusions du script encore au stade de l'écriture, adopte un point de vue sur les dinosaures en rupture avec tous les "monstres" qu'il a pu créer par le passé. Alors que Steven Spielberg tergiverse toujours sur la nécessité de lancer la production de **Jurassic Park**, Stan Winston prend l'initiative, sans avoir signé le moindre contrat, de commencer le travail. Il lui fallait convaincre le réalisateur des **Dents de la Mer** que lui seul pouvait mener à bien cette gigantesque entreprise, que ses dinosaures seraient à la hauteur. Sans accord formel, il s'investit au point de demander à son illustrateur maison, Mark "Crash" McCreery, de plancher plusieurs mois sur différentes espèces de dinosaures. Résultat : des dizaines de dessins, de croquis, qui vont convaincre Steven Spielberg de confier un département des effets spéciaux à Stan Winston.

"*Je ne fabrique pas des effets spéciaux. Je crée des personnages dont l'interprétation passe par l'usage de certaines techniques. C'est, croyez-moi, de l'interprétation, de l'art dramatique, de la comédie. Les dinosaures de **Jurassic Park** sont réels. Nous leur avons donné une personnalité. Le brachiosaure est, par exemple, un animal bien plus doux que le raptor. L'un s'apparente à une grande vache, l'autre à un piranha. Le tyrannosaure peut vous avaler d'un coup de mâchoire... Voilà ce que nous ambitionnions dès le départ, déterminer des protagonistes à part entière, prendre conscience de leurs limites au niveau du jeu, leur fournir toute une palette d'expressions physiques*". Pour ce faire, dans le cadre de la phase documentation, Stan Winston et son équipe visionnent une portion du patrimoine cinématographique des dinosaures : **King Kong** bien sûr, mais aussi **Fantasia** et les films de Ray Harryhausen, autant de "monstres" doués de personnalité. "*Notre boulot consistait à fabriquer les dinosaures les plus crédibles possible, sans oublier d'ajouter à leur réalité scientifique une dramaturgie, un sens du spectacle, une beauté plastique. Il était capital que les dinosaures puissent jouer, que nous ayons là un Dino De Niro !. Si, dans la préparation des effets spéciaux, nous nous heurtions à une impossibilité, nous nous tournions vers le scénario. Après quelques retouches souvent minimes sur les séquences écrites, nous revenions à des paramètres techniquement viables. Ces paramètres ne se résumaient pas forcément à : "Peut-on faire ça et ça ?". Je pense intimement que tout est aujourd'hui possible à l'écran, à condition d'y mettre l'argent et les délais idoines. La question se poserait plutôt ainsi : "Comment y parvenir dans certaines limites ? Combien devons-nous dépenser pour atteindre le résultat désiré ?". Sur **Jurassic Park**, nous avons dépensé sans compter, mais l'aboutissement de notre travail, le rendu à l'écran, se devait également de justifier l'investissement humain et financier*".

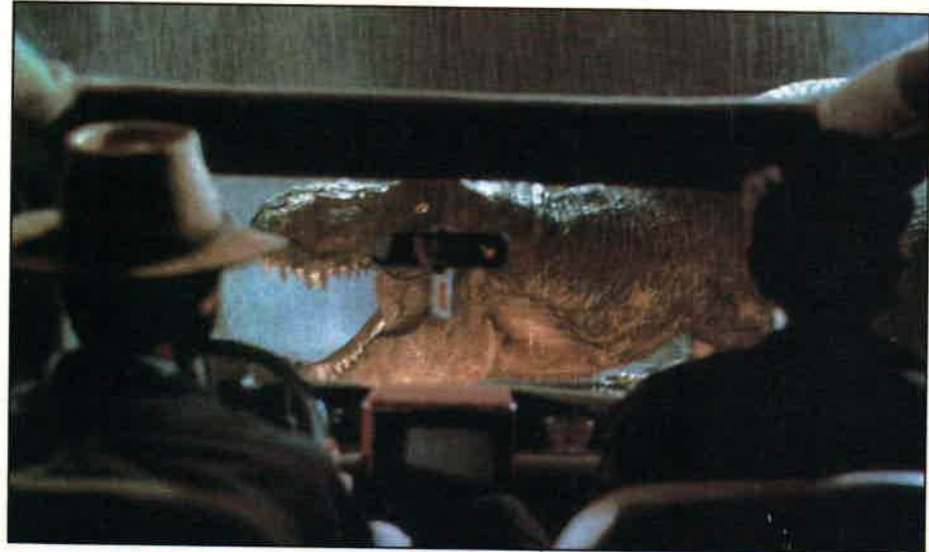
A la tête d'une petite armée de plus de soixante artistes, ingénieurs et marionnettistes, le général Stan Winston s'engage dans la bataille, soucieux à chaque instant de s'écarter du syndrome **Godzilla** et du **King Kong** foireux de 1976. Il consacre une année entière à la visite de musées d'histoire naturelle, à la lecture attentive de dizaines d'ouvrages de paléontologie, à des rencontres d'éminents préhistoriens. Il étudie précisément les mouvements, les déplacements d'éléphants, de girafes... Guidés par Phil Tippett (lire interview page 36), docteur ès dinosaures d'Hollywood, Stan Winston et son staff aboutissent, au terme de ces douze mois d'investigation, à la construction de gigantesques maquettes articulées. "*Nous avons abordé nos sculptures en des termes très techniques. Pour s'assurer la plus grande flexibilité possible des articulations, nous les avons découpées en morceaux, un peu comme des tranches de pain, un puzzle, puis réuni les segments autour de l'armature, du squelette. Ensuite, ce n'est qu'une question de détails, la mise au point de la texture de la peau... La partie supérieure du tyrannosaure fut arrimée sur un simulateur aérien. Une*

Le dilophosaure, un prédateur singulier qui n'attaque qu'après avoir étudié sa proie.

idée de Craig Caton, un des coordinateurs de l'atelier mécanique. Les plates-formes de simulation de vol permettent en effet une mobilité incroyable, des mouvements fluides selon six axes différents". Néanmoins, cette trouvaille onéreuse ne garantit pas l'ensemble des mouvements que nécessite le dinosaure le plus terrible de **Jurassic Park**. "*Le simulateur de vol limitait certains plans, même s'il assurait bien les mouvements extérieurs. Pour les mouvements plus complexes, j'ai développé une autre technique. Généralement, pour ce genre de figure, la manipulation d'une créature gigantesque, vous utilisez un système hydraulique qui permet l'animation mouvement après mouvement. Un ordinateur se charge de mémoriser chaque geste qui peut ainsi être reproduit à l'infini. Vu la mobilité extrême de notre tyrannosaure, cela nous aurait demandé un temps fou. J'ai donc décidé de remanier la structure mécanique des dinosaures. Sur les maquettes géantes, nous avons placé des potentiomètres linéaires sans exactement savoir comment ils fonctionnaient. Ceux-ci étaient électroniquement reliés à leurs répliques de taille nettement plus modeste. Quatre opérateurs animaient le modèle réduit dont tous les mouvements, une bonne quarantaine, étaient immédiatement reproduits par la marionnette géante. La transmission des ordres a magnifiquement fonctionné*". Cette brillante idée, Stan Winston l'a eue lors de la visite d'une usine robotique travaillant beaucoup pour Disneyland et Disneyworld. Là, il découvre une invention surprenante, l'armure télémétrique, un appareil révolutionnaire qui permet à un opérateur humain de transmettre le moindre de ses mouvements à son double mécanique. Sa contribution à **Jurassic Park**, surtout en ce qui concerne le tyrannosaure, est aujourd'hui capitale. Même si l'étanchéité du dinosaure pose quelques problèmes sur le plateau malgré toutes les précautions prises, le monstre "numéro 1" du film ne trahit à aucun instant ses origines artificielles.

"*Si les effets spéciaux de **Jurassic Park** fonctionnent si bien, c'est ausi parce qu'ils doivent beaucoup à Phil Tippett. Son influence était majeure. Il coordonnait admirablement toute les équipes. De par son envergure, **Jurassic Park** aurait dû être mon job le plus horrible, une expérience cauchemardesque. Ce fut l'opposé. Tous les jours, c'était un vrai bonheur de se rendre sur le plateau. **Jurassic Park** constitue la meilleure expérience cinématographique de ma carrière, à part la réalisation de mes deux films bien sûr !*". **Le Démon d'Halloween/ Pumpkinhead** et **Upworld** soit dit en passant. Pour l'heure, à peine sorti d'un congrès à Hawaï (sur les effets spéciaux de **Jurassic Park**), Stan Winston s'attèle à **Interview With a Vampire** de Neil Jordan. C'est certain, il ne fera pas que coller de fausses canines saignantes à ces émules new-wave du Comte Dracula.

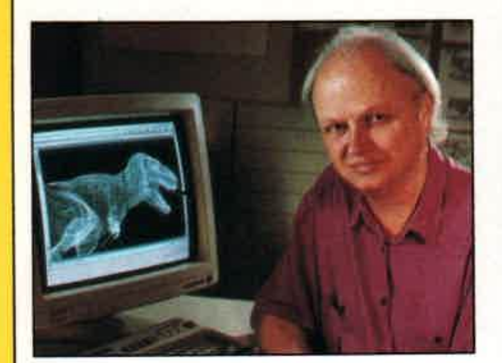
Cyrille GIRAUD



Le tyrannosaure, libéré de l'enclos, surgit sur la route : un effet choc pour une scène mémorable.



les effets spéciaux informatiques de Dennis Muren



Dennis Muren et sa baguette magique : l'ordinateur !



L'un des brachiosaures du film : des proportions impressionnantes et conformes à la réalité.

Plusieurs fois lauréat de l'Oscar (la dernière fois, c'était pour **Terminator 2**), Dennis Muren est le pilier central d'*Industrial Light and Magic*, le pilier qui tient l'édifice. De toutes les aventures de la boîte magique de George Lucas depuis **La Guerre des Etoiles (Les Aventuriers de l'Arche Perdue, Explorers, Cocoon...)**, cet informaticien-artiste recule d'un film à l'autre les frontières de l'impossible. Après **Jurassic Park**, "impossible" ne saurait d'ailleurs rentrer dans son lexique.

Paisible, devant son clavier et son terminal d'ordinateur, Dennis Muren est le patron d'*Industrial Light and Magic*, le nec plus ultra des effets spéciaux, La Mecque de l'illusion. Dans le Landerneau hollywoodien, lorsqu'on cherche à imprimer l'impossible sur une pellicule et lorsqu'on bénéficie d'un portefeuille bien gonflé, c'est l'étape incontournable. Réunissant ces deux conditions, Steven Spielberg s'adresse régulièrement à cette firme fondée par son pote George Lucas au lendemain de **La Guerre des Étoiles**. Au départ pourtant, le rôle d'*ILM* dans **Jurassic Park** brille par son absence. Steven Spielberg rêve de dinosaures robotiques manoeuvrés "live" par Stan Winston, complétés par l'animation de figurines sculptées par Phil Tippett. Mais lorsqu'il découvre les possibilités incroyables des logiciels Sock et Enveloping, encore perfectionnés depuis **Terminator 2**, le cinéaste change immédiatement son fusil d'épaule. De plus, pour enlever le "contrat Jurassic Park", des concepteurs d'images de synthèse avaient, sans qu'on ne leur demande rien, construit sur ordinateur le squelette mobile d'un tyrannosaure, histoire de se persuader eux-mêmes de leur capacité à relever le défi. "*Steven Spielberg voulait réaliser **Jurassic Park** avec 80 % des effets spéciaux composés de dinosaures grandeur nature, et juste un peu d'animation image par image au début. J'ai émis des réserves sur l'emploi d'animaux mécaniques car cette technique n'a jamais donné de résultats convaincants. Mais Spielberg y croyait car, pensait-il, cette technologie s'était considérablement perfectionnée depuis **Baby**. Malgré tout, je le comprenais. Pour un réalisateur, avoir ses créatures sur le plateau est une méthode de travail idéale. Les comédiens répondent directement à l'animal, les éclairages sont facilement contrôlables. L'intéractivité est totale. Dans **Jurassic Park**, on parvient à une séquence de 25 secondes avec un brachiosaure, le plus grand de tous les dinosaures. Vous le voyez en plein jour, les gens stationnent près de lui. La caméra bouge et lui s'en va tranquillement. C'est une scène tout simplement inconcevable avec des effets spéciaux mécaniques*" plaide Dennis Muren, convaincu que les dinosaures d'un **Jurassic Park** sans image de synthèse ressembleraient à ceux, caoutchouteux et amidonnés, de **Baby**. "*A ce stade de la préparation du film, à force de chercher une solution au défi technique qu'il représentait, nous avons de plus en plus pensé aux possi-*

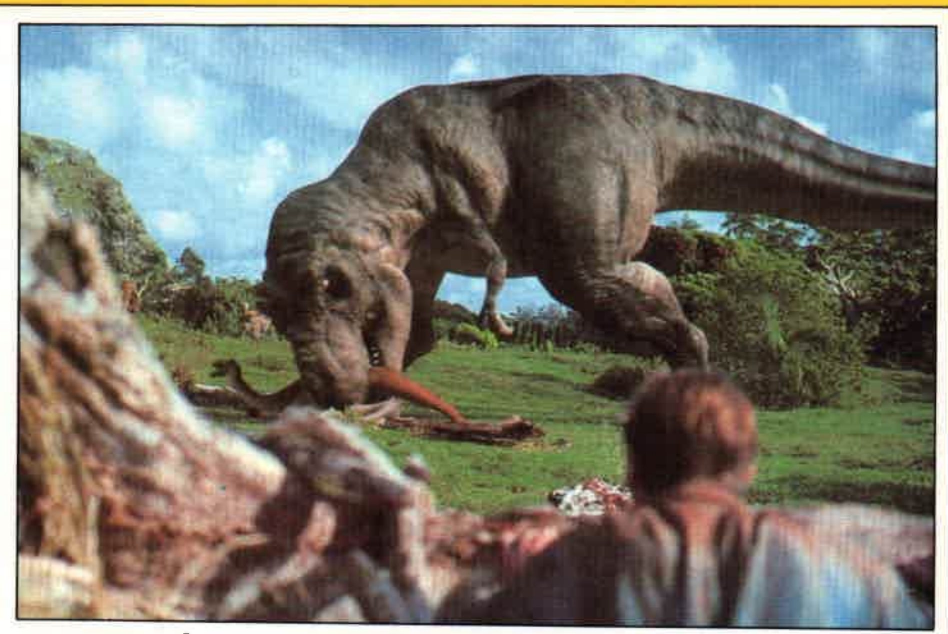


*L'aube de **Jurassic Park** : la quiétude absolue d'un Eden à l'équilibre fragile.*

bilités qu'offraient les ordinateurs graphiques. Concernant les dinosaures, rien n'avait encore été accompli, de façon réaliste du moins. A l'époque, j'étais très prudent là-dessus même si certains de mes collaborateurs affirmaient que le computer pouvait s'acquitter du travail de ***Jurassic Park****. Pour nous convaincre complètement, nous avons réalisé une séquence test d'après un dessin repris dans un livre : une sorte de panorama d'une plaine africaine où couraient quinze galliminus. Nous avons reproduit la scène dans un autre décor. Au vu du résultat, Steven Spielberg s'est enthousiasmé. La technique était donc au point mais nous manquions d'effectifs pour une entreprise aussi ambitieuse que* ***Jurassic Park****. J'ai donc embauché tous les opérateurs d'ordinateur graphique sur le marché*". Du coup, **Jurassic Park** vire de bord. Phil Tippett, paradoxalement, prend du grade. D'animateur de quelques plans au début du film, il devient le garant du réalisme des dinosaures, tant au niveau de l'aspect physique, du comportement et, surtout, des mouvements. "*Grâce à des squelettes métalliques dotés de capteurs électroniques qui transmettaient le moindre mouvement à l'ordinateur, mais aussi grâce à des scènes du film reproduites selon le procédé de l'image par image, et des modèles de dinosaures que nous avons photographiés et scannés, nous sommes parvenus à ce que vous voyez sur l'écran. Mais cela nous a pris du temps pour mettre notre technique bien au point. Il nous fallait prioritairement du matériel capable de tenir la route. Nous avons ainsi répertorié tous les programmes d'animation informatique pour choisir les meilleurs. Les gens s'imaginent qu'il suffit d'introduire une photographie dans l'ordinateur, puis d'appuyer sur un bouton pour aboutir à un dinosaure vivant. En fait, ce n'est pas plus difficile que de dessiner avec un crayon. Si vous dessinez un brontosaure, vous chercherez votre inspiration dans un modèle. Mais avant de parvenir à le reproduire dans ses moindres détails, vous devrez abattre un travail monstrueux*". D'autant plus monstrueux que l'animation informatique de **Jurassic Park** s'appuie sur une somme de documents assez considérable rassemblée par Phil Tippett. Un Phil Tippett omniprésent auprès de Dennis Muren pour lui indiquer le moindre détail de la morphologie des dinosaures lorsque gravures et modèles réduits (également fournis par Stan Winston) ne suffisaient pas.

"*Heureusement, l'ordinateur graphique évite d'élaborer quinze armatures différentes du même animal et de les animer parallèlement. Il suffit de dupliquer la première selon vos souhaits. A partir de ce spécimen, vous pouvez traiter les autres à votre convenance, leur donner une coloration, une texture de peau différentes, des mouvements eux aussi différents. Aussi, à partir d'un seul galliminus, vous êtes en mesure de créer tout un troupeau. Le résultat est étonnant parce que dans cette scène, les dinosaures bipèdes ont tous l'expression, le mouvement idéal. La peau bouge même sur la pression du squelette ! L'ordinateur accomplit là des prodiges ; vous pouvez créer une foule de détails comme l'éclairage, la forme des corps et mixer l'ensemble*". Toutefois, l'effet à l'écran ne résulte pas entièrement des ordinateurs de Dennis Muren. Sur le plateau, Steven Spielberg doit se plier à une discipline stricte afin de ne pas contrarier l'union parfaite entre les séquences dites synthétiques et les prises de vues réelles avec comédiens. "*J'allais sur le plateau le plus souvent possible pour m'assurer que les éclairages étaient conformes à ce que nous avions prévu. Si Steven Spielberg entreprenait de s'écarter du story-board, je devais m'assurer que ses modifications étaient compatibles avec l'animation de l'ordinateur. Et inversement. Tout le monde manifestait sa curiosité vis-à-vis de l'ordinateur graphique : on voulait vraiment savoir jusqu'où on pouvait bien aller. Nous étions amenés à expérimenter, à tenter des trucs vraiment audacieux*". En lui-même, question animation, **Jurassic Park** est une réelle audace, le premier film à parvenir à pareille simulation, imitation de la vie. "*Maintenant que nous maîtrisons cet outil, nous n'avons plus besoin du support de l'animation classique image par image, indispensable au début pour nous orienter vers des mouvements réalistes. Cette catégorie d'animateur devra se mettre bientôt à l'ordinateur graphique*". Instrument miracle alors ? Intelligence artificielle capable de tout concrétiser à l'écran ? "*Même si l'animation de synthèse revient encore chère, son coût de fabrication a nettement baissé depuis* ***Terminator 2****. Nous sommes beaucoup plus expérimentés actuellement. Un problème : les maniaques des effets spéciaux ne trouveront pas de fautes, de détails qui clochent dans* ***Jurassic Park****. Je sais qu'ils adorent ça, mais désolé les gars, ça ne marche pas ici*". Dennis Muren se fait le chantre de l'ordinateur tout puissant, du computer. A son enthousiasme, Phil Tippett met un bémol : "*Après tout, l'ordinateur est un outil comme un autre.* ***Jurassic Park*** *marque un progrès technologique important mais cette "techno-hystérie" qu'il entraîne me paraît bien exagérée. On perçoit aujourd'hui l'ordinateur comme un objet providentiel capable de tout faire. Le pire, c'est que c'est presque vrai ! Même chose pour un morceau d'argile. Tout dépend de qui manie l'outil. C'est là une des leçons de* ***Jurassic Park*** *; livrés à eux-mêmes, les outils ne sont rien*". Dennis Muren ne devrait pas démentir.

Cyrille GIRAUD



Le tyrannosaure dévore un galliminus : toute la sauvagerie d'un prédateur aux instincts sanguinaires...



Ian Malcolm (Jeff Goldblum) et le tyrannosaure : la rencontre entre le géant préhistorique et "la mouche" de David Cronenberg.

DINORAMA

du Monde Perdu à Jurassic Park

1925 : **Le Monde Perdu** introduit ses spectateurs dans une nouvelle dimension cinématographique, celle d'un morceau de préhistoire miraculeusement préservé, celle d'effets spéciaux créant l'illusion de la vie...
1993 : **Jurassic Park** renouvelle cette performance...
Entre **Le Monde Perdu** et **Jurassic Park**, des dizaines de films branquignolesques, réalistes, délicieusement ringards ou voluptueusement poétiques, ont visité la préhistoire et ses locataires les plus expressifs : les dinosaures.

monsieur dinosaures

WILLIS O'BRIEN

Longtemps avant la batterie d'ordinateurs de Jurassic Park, il y avait Willis O'Brien, un magicien, un poète, un technicien de génie, un visionnaire, un spécialiste de la préhistoire, l'homme qui généra bien des vocations, bien des passions, le père de King Kong et d'un impressionnant bestiaire préhistorique...



*Fay Wray dans une main, un ptérodactyle mal intentionné dans l'autre : **King Kong** rentre dans la légende.*



Willis O'Brien : un rêveur qui ne projette pas uniquement sur écran...

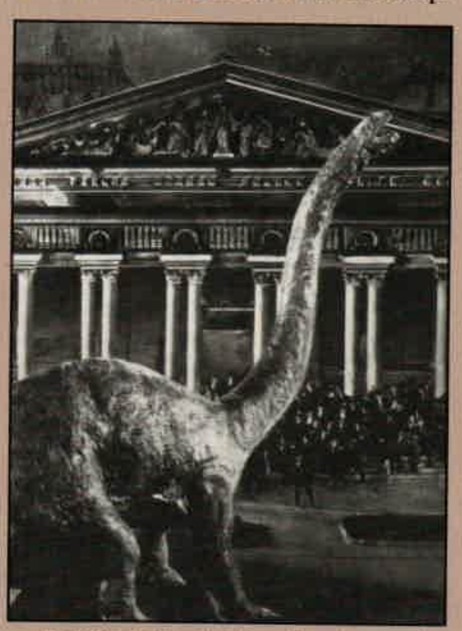
Willis O'Brien est un magicien, celui qui, avant tout le monde, donna naissance aux premiers dinosaures de l'histoire du cinéma. Mais la passion que ce fils d'une famille riche ruinée, individualiste forcené notamment devenu cow-boy, boxeur et serveur de saloon, allait nourrir pour les monstres préhistoriques, ne nait pas dès la petite enfance. Pragmatique par la force des choses, Willis O'Brien, au fil d'une jeunesse aventureuse, croise la route d'un groupe de scientifiques de l'Université de Californie du Sud en quête de fossiles et traces de vie préhistorique dans la vallée du Crater Lake. Une découverte archéologique et son imagination d'adolescent de 17 ans s'enflamme. Quelques années plus tard, Willis O'Brien, désormais tailleur de marbre, modèle un boxeur en argile. Convaincu du potentiel de la chose, épaulé par un photographe, il sculpte un dinosaure, dont le souvenir date de sa rencontre avec les savants du Crater Lake, et un homme de Néanderthal. Oh, ce ne sont encore que de grossières marionnettes d'argile, articulées par de bien rigides squelettes de bois, mais ces balbutiements portent déjà en eux les germes de l'animation image en image. Un mouvement quasi-imperceptible du personnage pour une image enregistrée par la caméra. O'Brien répète inlassablement l'opération... Long, lent, mais O'Brien, parfait Gepetto, entrevoit déjà le résultat de sa patience, de sa minutie d'horloger suisse : l'illusion de la vie, une forme révolutionnaire de magie cinématographique.

En 1915, Willis O'Brien bricole le court métrage **The Dinosaur and the Missing Link**, comédie qui relate les efforts de deux soupirants pour s'attirer les faveurs d'une jeune fille. L'un des deux amoureux transis, après avoir échappé aux serres d'un ptérodactyle, gagne le cœur de la belle en s'accaparant le mérite de la mort du terrifiant Chaînon Manquant, préalablement tué par un brontosaure. Modeste entrée des dinosaures sur la scène cinématographique. Mais, déjà, la magie de l'animation image par image opère. Succès aidant, Willis O'Brien s'active à la tâche. Il tourne **The Birth of a Flivver**, dans lequel deux hommes préhistoriques tentent, en vain, de domestiquer un

Le Monde des Animaux : une évocation scolaire de la préhistoire à travers son bestiaire le plus représentatif : tyrannosaure et brontosaure.

dinosaure guère enclin à tirer une charrue ! Quatre ans plus tard, en 1919, il améliore sa technique à l'occasion de **The Ghost of Slumber Mountain** lors d'une brève séquence onirique durant laquelle un alpiniste rêve de la vie au commencement de la Création. Un brontosaure, un diatryma, un énorme oiseau incapable de s'arracher du sol et l'affrontement entre un tyrannosaure et un tricératops s'animent dans les songes neigeux du dormeur. Maître de sa technique, Willis O'Brien peut désormais s'atteler à un long métrage, l'ancêtre de **Jurassic Park**, **Le Monde Perdu**.

C'est en 1925, et d'après un roman de Conan Doyle, le père de Sherlock Holmes, que Willis O'Brien met en chantier **Le Monde Perdu**, abandonnant la mise en scène à Harry Hoyt. Là, durant cette expédition montée par le Professeur Challenger sur les traces de son collègue Maple White, des dinosaures peuplent un plateau isolé d'une montagne d'Amérique du Sud. Les images, inouïes pour l'époque, décrivent une tranche de vie préhistorique miraculeusement préservée avant qu'une éruption volcanique anéantisse cet Eden. Un ptérodactyle, un allosaure, un trachodon, un bébé tricératops et sa mère, un tyrannosaure évidemment agressif... Telle est la faune antédiluvienne exhumée par Willis O'Brien, virtuose et pionnier de la stop-motion. Ses prouesses techniques culminent lorsque le brontosaure, ultime survivant du monde perdu, s'évade et ravage Londres. Un pas vers **King Kong** en somme. King Kong : fruit, en grande partie, du travail effectué sur **Creation**, à l'aube du cinéma parlant. Influencé par **Le Monde Perdu** et **L'Ile Mystérieuse** de Jules Verne, **Creation** décrit le naufrage sur une île sortie du fond de l'océan de l'équipage hétéroclite d'un sous-marin. Celui-ci doit s'accommoder de la présence des habitants millénaires des lieux, plusieurs espèces de dinosaures, arpentant notamment les ruines des temples d'une civilisation éteinte. Au terme d'une année de travail, Willis O'Brien et ses collaborateurs réunissent une somme incroyable de dessins, maquettes, décors et même une scène d'essai où un tricératops



Le Monde Perdu et son brontosaure millénaire égaré dans Londres.

furieux de la mort de son rejeton poursuit un marin à travers la jungle. Mais tous les espoirs mis dans **Creation** s'envolent lorsque David O'Selznick et Merian C. Cooper, purgeurs des comptes lourdement déficitaires de la *RKO*, décident de mettre le projet en cours de concrétisation au placard. Dommage, mille fois dommage, car **Creation** promettait beaucoup : un bébé tricératops attendrissant dans un environnement hostile, la rencontre de plusieurs bratosaures, le combat de deux tricératops, l'attaque de ptérodactyles, l'irruption de jeunes tyrannosaures d'urnes funéraires, l'affrontement homérique entre un stégorause et un tyrannosaure... Certaines de ces images ont, effectivement, été tournées, mais **Creation**, comme quelques uns des projets les plus chers à Willis O'Brien, demeure à jamais un film fantôme, de ceux qui suscitent les regrets, les réputations mythiques. Ainsi, Willis O'Brien, surnommé Obie, laisse **Gwangi**, **War Eagles** et **El Toro Estrella** sur le carreau. Si le premier voit finalement le jour en 1968 sous l'action du fervent disciple Ray Harryhausen, les deux autres restent à l'état de croquis et d'alléchants synopsis. Il y a, en effet, de quoi saliver à la lecture de "War Eagles", confrontation de colons vikings et de dinosaures, habitants d'une vallée au climat tempéré en plein Arctique, et de "El Toro Estrella", dans lequel des Indiens du Mexique découvrent, en poursuivant un lézard géant, une vallée remplie d'animaux préhistoriques. Deux douloureux avortements. Toutefois, ce ne sont pas ces histoires extraordinaires demeurées sur du papier qui vont propulser Willis O'Brien dans la légende, c'est un grand singe du nom de Kong,

■■■

dino-rétro

FAUX ET USAGE DE FAUX

Des années 30, excepté les merveilleuses créations de Willis O'Brien et Ray Harryhausen, au début des années 60, le cinéma n'a pas toujours gâté les dinosaures, animaux problématiques lorsqu'il s'agit de leur donner vie. Certains effets spéciaux auraient même tendance à les faire passer pour des balourds, de stupides sauriens mal dégrossis, plus aptes à provoquer le rire qu'à inspirer une terreur tribale !



Le Fils de King Kong, dans les décors de l'original, avec un tricératops qui a bien connu "papa".

■■■

autour duquel, dans l'Ile du Crâne, gravite un bel échantillon de préhistoire carnassière.

Si l'incontestable vedette de **King Kong**, la huitième merveille du monde, reste le gorille géant amoureux de la starlette Fay Wray, les dinosaures de Willis O'Brien occupent une place importante dans ce chef-d'œuvre. Et O'Brien, sous la férule de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack, leur offre des scènes mythiques, la progression du brontosaure dans l'épaisse brume des marais, les assauts répétés du terrible tyrannosaure, l'attaque du ptérodactyle, les apparitions du stégosaure, du ptenarodon, autant de miniatures, à diverses échelles, soudain douées d'une vie propre. Depuis **The Dinosaur and the Missing Link**, les progrès de l'animation image par image sont considérables. La fragile armure de bois des figurines disparaît au profit d'un squelette d'acier parfaitement articulé, les monstres gagnent en justesse dans les détails morphologiques, ils s'intègrent beaucoup mieux à l'image face aux comédiens... Evidemment, Willis O'Brien prend quelques libertés avec ses titans. Certains paléontologues contestent le fait que le ptérodactyle ait réellement pu voler, la taille du brontosaure n'est pas conforme à la vérité (il était nettement plus petit), le stégosaure, un placide herbivore, s'avérait probablement dénué d'instincts agressifs et d'aucuns spéculent sur la longueur des deux bras du tyrannosaure ! Qu'importe après tout, car les marionnettes de Willis O'Brien parviennent à l'illusion désirée : la vie, un peu saccadée certes, mais crédible. *"King Kong est l'aboutissement de plus de vingt années d'efforts. Pendant tout ce temps, et cela représente beaucoup pour un film, j'ai fouillé dans des époques révolues et étudié la vie des animaux sur la Terre ; je me préparais pour le jour où quelqu'un oserait reproduire sur l'écran les bêtes géantes qui, autrefois, régnaient sur le monde. Sans le savoir, j'attendais* ***King Kong****. C'est le film pour lequel j'ai fait des recherches vingt ans durant. J'ai l'intime conviction que ces longues années de recherches ont porté leurs fruits"*. Ainsi s'exprimait Willis O'Brien en 1933. Soixante ans après, ses "fruits" resplendissent toujours du même éclat.



Kong et son plus féroce adversaire, le tyrannosaure (King Kong).

dans l'écume de **King Kong**, O'Brien, s'attèle au gentil **Fils de King Kong**, bien moins riche que son illustre père en présence reptilienne. Un stock-shot prélevé à **King Kong** (le tricératops) : c'est tout pour la préhistoire, les autres créatures (un dragon, un ours énorme et un serpent de mer) étant des monstres hybrides imaginaires, en provenance de divers folklores. Pas un seul saurien dans **Monsieur Joe**, un deuxième ersatz de **King Kong**. Dès lors, ses projets les plus fous, les plus ambitieux, ne retenant guère l'attention des producteurs, Willis O'Brien, de plus psychologiquement atteint par le geste désespéré de sa femme, meurtrière de ses deux enfants, va d'une désillusion à l'autre. Son désir de refaire **King Kong** sur écran géant ne résiste pas au décès d'un technicien, l'animation du tyrannosaure de **The Beast of Hollow Mountain**, script qu'il avait vendu à Edward Nassour, lui échappe, les dinosaures du remake du **Monde Perdu** de 1960 se résument à quelques lézards maquillés et le pseudo brontosaure radioactif de **The Giant Behemoth** (1958), dont il supervisa l'animation mal dégrossie, n'est qu'un film de monstre de plus à une époque qui n'en manquait guère... Demeure la consolation d'une dizaine de minutes de préhistoire reconstituée dans le documentaire **La Vie des Animaux**. Et dire qu'à l'origine, le producteur-réalisateur Irwin Allen ne devait utiliser que de simples diapositives de musée pour illustrer son propos ! C'est Ray Harryhausen qui parvint à le convaincre de recourir à l'animation image par image, et aux services de Willis O'Brien pour quelques combats de dinosaures, les seuls instants intéressants de ce film lourdement éducatif. Le coup de baguette magique de O'Brien transcende le syndrome du tableau noir et du bâton de craie. A sa façon, Willis O'Brien fut un grand paléontologue.

M.T.

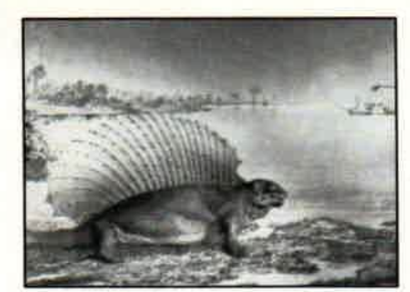
Si d'authentiques artistes comme Ray Harryhausen et Willis O'Brien choisissent la difficulté en animant des modèles réduits fignolés avec une attention quasi-chirurgicale, les producteurs n'en font pas moins la moue lorsque ceux-ci leur parlent d'une longue année de travail en solitaire, afin de donner vie à des monstres antédiluviens. Pourquoi faire compliqué lorsqu'on peut prendre des raccourcis fulgurants ? Pourquoi dépenser des sommes coquettes lorsqu'un rien ferait l'affaire ? Le "rien" consiste à capturer des lézards, au mieux des iguanes, et à les maquiller. Une collerette par ci, de petites cornes menaçantes par là, une épine dorsale hérissée de pics... Le reptile, docile, affublé d'accessoires prétendument spectaculaires, n'a alors qu'à bouger, tirer la langue, sur une table, sous les sunlights qui auraient d'ailleurs tendance à l'assoupir. Pendant que des opérateurs l'agacent pour lui extirper des attitudes de dangereux prédateur, une caméra tourne. Quelques jours plus tard, le petit reptile sera intégré, via un très visible effet de transparence, sur une nouvelle pellicule, face à des comédiens tétanisés par l'horreur au contact du dinosaure énorme, glouton, qu'il interprète sans conviction. C'est en 1940 que Hal Roach père & fils inventent cette technique d'effets spéciaux dans **Tumak, Fils de la Jungle**, aventure préhistorique dénuée de la moindre once de réalisme. Dans cette idylle jurassique où deux tribus finissent par s'unir



***Tumak, Fils de la Jungle** : une bonne vieille rétro-projection des familles pour simuler l'attaque d'un gros lézard débonnaire !*



*Deux époques s'affrontant : le tyrannosaure décongelé et la pelleteuse (**Les Monstres de l'Ile en Feu**).*



*Un iguanodon dans un paysage de gravure de début du siècle. Du Karel Zeman tout craché (**L'Arche de Monsieur Servadac**).*

contre la menace saurienne, les cinéastes, entre deux agressions d'un allosaure hésitant, demandaient également au cascadeur Paul Stader de se glisser dans la défroque d'un tyrannosaure. Pas d'illusion possible, mais ce genre d'effets spéciaux fait école, y compris dans les productions plus nanties. **Voyage au Centre de la Terre** de Henry Levin (1959), d'après Jules Verne, ne se complique pas l'existence. Les dinosaures qui lézardent dans les ruines d'Atlantis et que toise le professeur Lindenbrook détonnent dans un film par ailleurs très soigné. Impardonnable de la part d'une grosse production *20th Century Fox*. Passe encore pour **King Dinosaur** (1955) de Bert I. Gordon dans lequel des cosmonautes découvrent sur le sol d'une planète préhistorique un grand lézard placide et quelques plans d'effets spéciaux piqués à **Tumak** ! La misère. Même le remake du **Monde Perdu** d'Irwin Allen en 1960 jette le professeur Challenger et son expédition dans une jungle arpentée par des lézards décidément trop vivants pour qu'ils fassent vrai. La présence de Willis O'Brien au générique n'y fait rien, la production ayant juste utilisé son nom pour le prestige. Idem pour Ray Harryhausen qui doit embaucher un cousin du précédent "monstre" pour une scène parachutée dans **Un Million d'Années avant Jésus-Christ**, remake de **Tumak** justement.

Si la technique du lézard apprêté de fards excentriques suscite logiquement la haine des paléontologues, celle du figurant compressé dans un costume à la coupe douteuse arrache le pompon du burlesque involontaire. Acceptable dans le cinéma japonais, le port de la peau de dinosaure n'est pas une tenue de défilé de mode jurassique très prisée aux Etats-Unis. Aussi rustique que soit cette solution à la question des effets spéciaux, elle va perdurer jusqu'au milieu des seventies, la plupart du temps dans des productions britanniques. A Hollywood, les rares à la mettre en pratique recueilleront les rires au lieu des frissons désirés. Dans le très mauvais, donc très drôle, **Unknown Island** de Jack Bernhard (1948), des explorateurs visitent une île du Sud du Pacifique survolée par des aviateurs durant la Deuxième Guerre Mondiale. Et ceux-ci y ont aperçu des dinosaures, disons plutôt quelques marionnettes de brontosaures tirées par des filins dans une jungle chétive et un malheureux inconnu dans une panoplie de tyrannosaure. Craignos. Vingt ans après, l'interprète principal aura le culot de confier à un journal américain : *"Les effets spéciaux étaient excellents pour l'époque"*. Que non ! Au moins, les responsables de **L'Oasis des Tempêtes**, à quelques coudées au dessus, de Vigil Vogel (mais c'est Jack Arnold qui devait, à l'origine, le tourner avec Cary Grant) n'affichent pas la même prétention. Situé dans un monde perdu de l'Antarctique, il suit une expédition scientifique de la Navy, après collision entre leur hélicoptère et un ptérodactyle, lors d'un périple dans une vallée préhistorique préservée des températures polaires. Au programme : un type dans un costume de tyrannosaure, un élasmosaure faisant trempette monté sur rails, et un ptérodactyle tenu au bout d'une sorte de canne à pêche ! Joli programme. Mais l'un des dinosaures les plus magistralement ratés de l'histoire du cinéma provient du Danemark. En 1962, **Reptilicus** de Sidney Pink, présente un simili dinosaure s'en allant, après régénération par des savants, mettre un foin pas possible à Copenhague. Les effets spéciaux de cette perle sont à ce point foireux (marionnette ridicule, câbles dans le champ...) que le distributeur américain menaça de procès le producteur scandinave !

tous les réalisateurs américains tentés par l'aventure dinosaurienne ne se compromettent pas dans des stratagèmes à peine dignes de baraques foraines. Si le fictif rhédosaure (morphologiquement inspiré du tyrannosaure) du **Monstre des Temps Perdus** du Français exilé Eugène Lourié (1953) surpasse la concurrence, du haut de ses effets spéciaux signés Ray Harryhausen, d'autres visent également à des trucages respectables. **The Lost Continent** (1951) par exemple, du pourtant

■■■



*Victor Mature et Carole Landis contre un dinosaure à l'identité douteuse (**Tumak...**).*



*Un lézard tapi dans les décombres de l'Atlantide agresse l'expédition du Pr. Lindenbrook (**Voyage au Centre de la Terre**).*



*Le brontosaure : un gentil dinosaure dûment chevauché par un gamin (**Les Monstres de l'Ile en Feu**).*



*Un tyrannosaure qui n'évoque pas vraiment une menace terrible (**L'Oasis des Tempêtes**) !*

■■■

redouté Sam Newfield. Sur une île, des scientifiques découvrent, en recherchant un engin atomique perdu, tricératops, brontosaures et ptérodactyles animés image par image par un artisan du nom de Augie Lohman. De même, **The Beast of Hollow Mountain** (1956), de Edward Nassour et Ismael Rodriguez, malgré le plagiat d'une idée de Willis O'Brien, présente un allosaure décent écumant les marais d'un univers typique du western. Rien à faire : une minute d'animation, de stop-motion, crée une magie, une illusion de vie, d'existence, que des artifices de carnaval (pauvres bêtes grimées de force, comédien prisonnier d'un délicat costume de caoutchouc) anéantissent en une seconde. Ainsi, si des films comme **The Giant Behemoth** (1959) d'Eugene Lourié et Douglas Hickox et **Les Monstres de l'Ile en Feu**, alias **Dinosaurus** (1960) de Irwin S. Yeaworth, avaient démarqué les méthodes radicales de **Tumak, Fils de la Jungle**, leur charme rétro aurait viré à la ringardise. Le titan radioactif démolissant Londres du premier, les "dégivrés" du second (un tyrannosaure vorace, un brontosaure sympa et un homme des cavernes), animés image par image selon des préceptes vieux comme Willis O'Brien, gagnent un magnétisme certes un peu désuet, mais toujours opérationnel : celui d'animaux exotiques qu'un enfant découvre pour la première fois.

Tandis que le cœur des cinéastes américains penchaient soit pour la magie, soit pour le ridicule, un cinéaste tchèque, Karel Zeman, bricolait dans son studio, à l'occasion de **Voyage dans la Préhistoire** (1954) un film éducatif, "didactique" selon son auteur, des dinosaures d'un genre technologiquement novateur. Ici, tyrannosaures, stégosaures et cie sont, notamment, des marionnettes manœuvrées électroniquement, bien longtemps avant l'avènement de cette technique dans **La Guerre des Etoiles**. Les animaux préhistoriques que quatre gamins découvrent en descendant le lit d'une rivière souterraine gagnent ainsi une véracité qui n'exclut à aucun moment la poésie. Seize ans plus tard, d'après Jules Vernes, Karel Zeman réalise **L'Arche de Monsieur Servadac**, une autre merveille remplie de dinosaures, dimétrodon et tyrannosaure notamment, peuple itinérant, aux côtés de soldats français dans l'Algérie de 1888, d'un morceau de Terre arraché à la planète par un séisme. Les outils employés sont les mêmes que ceux de **Voyage dans la Préhistoire**. Près de vingt années se sont écoulées, les "trucs" de Karel Zeman ont à peine évolué. Comme ceux de Willis O'Brien et Ray Harryhausen, mais dans un style très différent, les dinosaures du cinéaste tchèque ne varient pas au fil du temps. Une preuve d'immortalité, d'inspiration, d'attachement à ceux qui ne sauraient n'être que des monstres.

M.T.



***The Beast of Hollow Mountain** : encore un tyrannosaure féroce. Il attaque les étables et croque le bétail...*

interview

RAY HARRYHAUSEN

Une légende vivante, cet Anglais dont les créatures animées ont nourri de nombreuses vocations. Depuis les années 50, de la mythologie grecque à la préhistoire en passant par Les Mille et une Nuits, du Monstre des Temps Perdus au Choc des Titans, son dernier film en 1981, Ray Harryhausen ne cesse d'enrichir son bestiaire de "monstres" dont le charme et la poésie ne se démentiront sans doute jamais...



*Ray Harryhausen et le Cracken du **Choc des Titans**.*

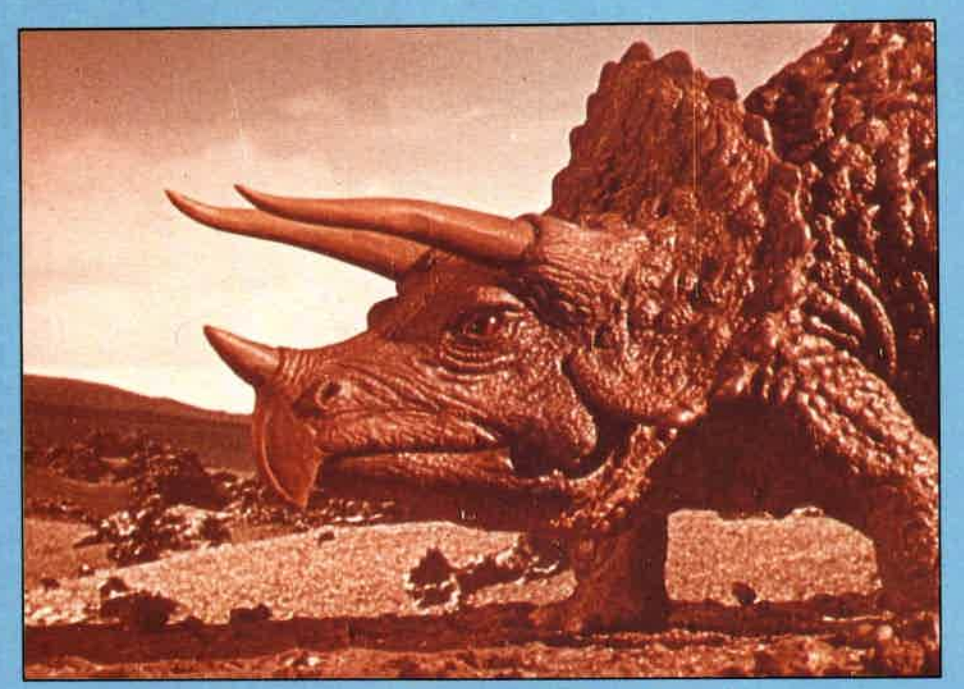
Vous qui êtes l'héritier direct de Willis O'Brien, comment percevez-vous l'incroyable sophistication des effets spéciaux de *Jurassic Park* ?

Evidemment, comparé à la traditionnelle image par image, le charme et la poésie sont moindres. Mais la qualité et l'efficacité des effets spéciaux dépendent surtout de l'histoire que vous racontez. Aujourd'hui encore, **King Kong** demeure un chef-d'œuvre. Les trucages ont fait des progrès considérables depuis, mais vous ne prêtez guère attention aux défauts techniques du film tant la dynamique du récit est captivante. Toutefois, ne croyez pas que les ordinateurs puissent tout faire. L'ordinateur constitue juste un outil. La finalité, quel que soit le moyen employé, est le spectacle. Toutes ces merveilles techniques ne rehausseront pas la qualité d'un film si l'histoire et les comédiens sont lamentables. Même après **Jurassic Park**, je ne pense pas que l'ordinateur tuera la bonne vieille animation comme je l'ai pratiquée après Willis O'Brien ; il y a encore de la place pour tout le monde.

En résumé, c'est quoi exactement l'animation image par image, la stop-motion ?

Son principe est le même que le dessin animé. Seulement, au lieu d'un dessin différent à chaque mouvement, vous avez une créature miniaturisée en trois dimensions. L'opérateur bouge très doucement sa marionnette : un bras, une jambe, la tête... Puis la caméra enregistre l'image. En répétant ce procédé des milliers de fois, le défilement de la pellicule donne l'illusion du mouvement, de la vie. Patience et imagination sont les deux qualités capitales de l'animateur. Au fil des années, j'ai appris à les développer.

Et pendant toutes ces années, vous vous êtes acquitté de cette tâche titanesque en solitaire ?



*Le triceratops : un herbivore calme à moins qu'on le taquine (**Un Million d'Années avant Jesus-Christ**).*

Au début, oui. Chaque film me demandait plus d'un an de travail. Ce n'est pas aussi compliqué qu'on se l'imagine, c'est seulement très lent. **Un Million d'Années avant Jésus-Christ** m'a pris une année malgré la quantité astronomique de dinosaures qui y pullulent. Après le tournage avec les comédiens, **La Vallée de Gwangi** a monopolisé mes efforts pendant une période identique. L'important, avec l'animation image par image, tient dans l'organisation parfaite de votre travail, afin de ne pas tourner des tas de plans qui finissent sur le plancher de la salle de montage.



*Un des combats titanesques et somptueusement chorégraphiés de **La Vallée de Gwangi**.*

L'animation signifie également que les comédiens jouent devant un vide que vous remplissez des mois plus tard...

Généralement, je dessinais sur de grandes feuilles de papier mes créatures pour les montrer aux comédiens. Il fallait au moins qu'ils sachent ce qu'ils étaient censés regarder. A propos de **La Vallée de Gwangi**, ces croquis furent glissés dans les manuscrits du scénario. Les acteurs bénéficiaient donc d'un story-board détaillé. Cela aide, surtout lorsque vous êtes en face d'une jeep...

Une jeep ?

Dans **La Vallée de Gwangi**, la séquence des cow-boys capturant le tyrannosaure au lasso entraînait des effets spéciaux particulièrement longs à mettre en place. Avant incrustation du dinosaure, il fallait que le cavalier jette son lasso autour de quelque chose qui se déplace. Nous avons imaginé cet artifice : une jeep où se dressait un poteau, censé être le cou de la créature. La synchronisation entre les prises de vues réelles et le monstre animé constituait un challenge certain car il fallait que la corde passe autour de sa tête. Nous avions donc des cordes télécommandées qui respectaient le lancé des personnages. Il a également fallu que je calque les déplacements du tyrannosaure, son attitude, sur la conduite du véhicule, que je répète exactement les mêmes mouvements afin que l'intéraction soit parfaite. La réussite de l'effet dépendait aussi de la qualité du montage et nous avons donc fourni aux monteurs un découpage très précis. Je suis heureux que **La Vallée de Gwangi** soit aujourd'hui tant apprécié car j'ai toujours souhaité que mes effets spéciaux ne paraissent pas vieillots, datés. De même, **Le Septième Voyage de Sinbad** et **Jason et les Argonautes** demeurent toujours très populaires. Merci à la vidéo et au laser-disc d'avoir redonné vie à tous ces films.

Parmi vos effets les plus fameux, on se souvient également très bien de Rachel Welch saisie par les serres d'un ptérodactyle dans *Un Million d'Année avant Jésus-Christ*...

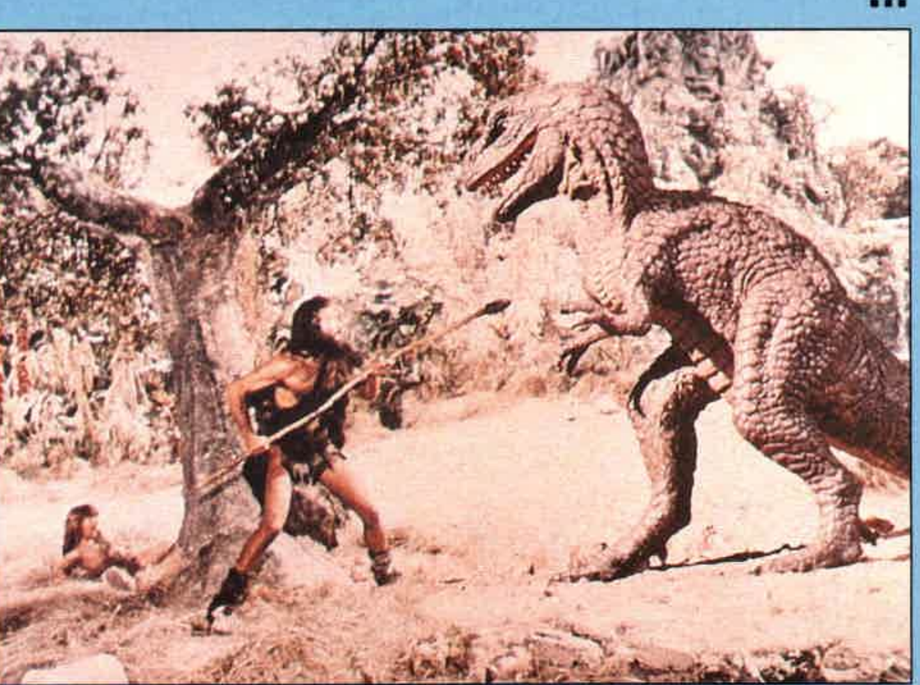
Encore une scène complexe. Dans un premier temps, Rachel Welch est au sol. Elle tombe dans un trou creusé par nos soins, une cavité bien sûr invisible à l'écran, ce qui permet, au montage, de la remplacer par une poupée de quelques centimètres. Traité avec une attention infinie, l'effet est invisible. C'est ensuite que le ptérodactyle survient et l'emporte dans les airs. Cette séquence est donc une combinaison de miniatures plus ou moins grandes et de prises de vues réelles.

Vous semblez tenir tout particulièrement à l'un de vos premiers films, *Le Monstre des Temps Perdus*...

Oui. Après **Le Monde des Animaux**, un film tout simple avec dix minutes de préhistoire où l'on posait simplement nos figurines sur une table, **Le Monstre des Temps Perdus** m'a permis de modifier l'image négative que les producteurs vouaient à l'animation, à cause de **Monsieur Joe**, sur lequel j'ai travaillé en compagnie de Willis O'Brien. Le film ayant coûté très cher, en grande partie parce que quelques cadres du studio s'étaient attribués des salaires princiers, les gens redoutaient d'employer cette technique d'effets spéciaux. Sa mauvaise réputation a d'ailleurs posé bien des soucis à Willis O'Brien pour la suite de sa carrière. **Le Monstre des Temps Perdus** m'a offert l'opportunité de prouver que l'animation ne revenait pas si cher que ça. J'y ai développé une technique, la dynamition, qui permet d'appréciables économies de temps et d'argent. Grâce à une division de l'écran, vous filmez le décor vide que vous projetez ensuite derrière les créatures animées séparément. Le gain de temps est impressionnant.

Dans *Un Million d'Années avant Jésus-Christ*, une créature détonne au milieu de vos effets spéciaux si réussis, le malheureux lézard maquillé...

■■■



*Un tyrannosaure qui honore son espèce : il bouffe de l'homme dans **Un Million d'Années avant Jesus-Christ**.*



Gwangi capturé au lasso avant de connaître le destin de King Kong, la love-story en moins...

Le Monstre des Temps Perdus : un "rédhosaure" réveillé par l'atome.

■■■

Dès ma première rencontre avec les gens de la *Hammer*, je me suis opposé à cette facilité. Mais les producteurs ont tenu ce raisonnement : l'emploi d'un véritable reptile au début du film amènera les spectateurs à mieux accepter les dinosaures animés qui n'allaient pas tarder à apparaître. J'ai fini par céder. Malheureusement, le lézard ne ressemble pas du tout à un vrai dinosaure. Personne n'est dupe. De plus, la pauvre bête n'était guère motivée, du fait que la chaleur des projecteurs l'endormait. Pour un monstre très agressif, c'était un comble ! L'effet n'a pas donné le résultat escompté. Et tout le monde préfère les figurines animées !

Attachez-vous une certaine importance à l'exactitude scientifique de vos animaux préhistoriques ?

Oh oui ! Le paléontologue du Musée d'Histoires Naturelles de New York m'a souvent guidé. Ce scientifique est un véritable innovateur dans la restauration et la conception de la nature réelle des dinosaures. Il fut l'un des premiers à dessiner les animaux préhistoriques sous la forme que vous connaissez actuellement. Il m'a fourni de nombreux renseignements sur la texture de leur peau, leurs proportions exactes, leurs mœurs... Mes dinosaures doivent donc beaucoup à cet homme. Pour les besoins de **Un Million d'Années avant Jésus-Christ**, j'ai également recruté un scientifique du Musée d'Histoires Naturelles de Londres. Spécialiste de l'anatomie des dinosaures, il m'a conseillé sur les modèles réduits.

Maintenant que les dinosaures reviennent sur le devant de la scène cinématographique, un come-back ne vous tente-t-il pas ?

Non, pas vraiment. Les films qui se tournent aujourd'hui ne sont pas ma tasse de thé. Les budgets sont si prohibitifs qu'il devient hasardeux de récupérer sa mise. Producteurs et réalisateurs ont de plus en plus pour habitude d'engager plusieurs compagnies d'effets spéciaux pour le même titre. Ce n'est pas ainsi que j'aime travailler. Je préfère les bonnes vieilles méthodes de Willis O'Brien. Selon moi, l'animation est l'œuvre d'un seul homme. Voir au générique 80 personnes tenir un poste que j'occupais seul en mon temps me fait doucement rigoler. La stop-motion demande une concentration totale. Je m'interroge donc lorsque une vingtaine d'opérateurs se consacrent au même effet. Comment font-ils pour coordonner parfaitement les mouvements de leur créature ?

Propos recueillis au festival Cinémalia de Beauvais par **Marc TOULLEC** (traduction : **Didier ALLOUCH**)

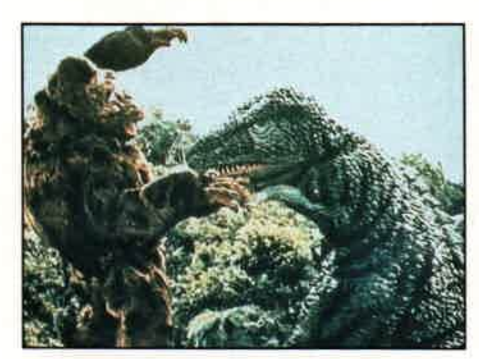


Panique dans la ville : Gwangi profane un lieu saint, ultime refuge de citoyens terrifiés.

dino rétro :

ATOMIC SAKE

Patrie des monstres atomiques, bioniques et crypto-ésotériques, le Japon mégote sur les animaux préhistoriques, sans doute trop austères au goût d'un public qui demande du délire...



King Kong s'est Echappé

en fait, d'authentiques dinosaures dans le cinéma japonais, il y en a très peu. Des créatures vaguement reptiliennes, au look ubuesque et à la dégaine branquignolesque, ça oui, vous en trouvez des paquets au gré des séries ou films **Ultra Q**, **Ultraman** et autre **Ultra Seven** ! Dans **King Kong s'est Echappé** (anciennement **La Revanche de King Kong**) d'Inoshiro Honda, en 1967, apparaît un tyrannosaure jumeau de Godzilla. King Kong, contrarié par les agissements diaboliques du vilain Dr. Who et de madame Piranha, lutte contre sa réplique robotique et, trop brièvement, contre un dinosaure lors d'un combat de catch dans la grande tradition du genre. Presque aussi proche de Godzilla est le dragon/tyrannosaure de **Legend of Dinosaurs and Monster Birds** (1977) de Juni Kurata, réveillé au pied du Mont Fuji par un tremblement de terre, lui même dû à un réchauffement de l'atmosphère. Cataclysmes et monstres titanesques sont décidément les deux mamelles de ce type, jouissif, de cinéma populaire.



Le Retour de Godzilla

godzilla, le plus fameux grand monstre du cinéma japonais, est un dinosaure inspiré par **Le Monstre des Temps Perdus** de Ray Harryhausen, un mixte entre le tyrannosaure et l'allosaure des livres de paléontologie. En 1954, réveillé de son sommeil millénaire par des explosions atomiques, ce titan, un as de la métaphore sur la peur de l'atome, marche aussitôt vers Tokyo malgré la mobilisation de l'armée impuissante. Un figurant (Haruo Nakajima, vous le saviez ça ?) dans un costume de caoutchouc très onéreux cousu par Eiji Tsuburaya, un admirateur du **King Kong** de O'Brien, voilà pour l'effet spécial numéro 1 d'une production *Toho* par ailleurs remplie de maquettes. Le succès de **Godzilla** entraîne un nombre considérable de séquelles (**King Kong contre Godzilla**, **Godzilla contre Mechanik Monster**, **La Planète des Monstres**...) dont la dernière (**Godzilla vs Mothra**, une mite géante) date de l'année dernière. Le triomphe de **Jurassic Park** ayant placé les dinosaures sous les feux de l'actualité, Hollywood déterre un remake américain de **Godzilla**, originellement conçu par Steve Miner et abandonné par Sam Raimi, mais que Tim Burton pourrait mettre en scène.



Rodan

tandis que les monstres hybrides, mutants, extraterrestres, affluent au Japon, Inoshiro Honda, le meilleur réalisateur du genre, s'empare du ptérodactyle préhistorique pour le transformer en volatile de deux cents mètres d'envergure, capable de voler à la vitesse du son et déclenchant des ouragans sur son passage. Après **Godzilla**, symbole post-Hiroshima des dangers du nucléaire, **Rodan** représente l'omniprésence de la menace du typhon. Sorti de l'œuf par les radiations d'une explosion atomique, Rodan, qui ne se déplace qu'avec "madame", disparaît dans le cratère du Mont Aso. Le box-office asiatique réclame son retour (Rodan jouera plusieurs fois les guest-stars dans d'autres films) alors que les copies (les reptiles volants Gappa, Gaos) le plagient sans vergogne. Le père de **Godzilla**, Eiji Tsuburaya, est également responsable des effets spéciaux du premier **Rodan** (1956).

interview

JIM DANFORTH

Moins célèbre que Ray Harryhausen, Jim Danforth est pourtant son égal. La beauté plastique et la virtuosité de l'animation de **Quand les Dinosaures Dominaient le Monde** l'a bien montré. Discret au générique des films dont il prend en charge quelques brefs effets spéciaux (**The Thing**, **Creepshow**, **Conan le Barbare**, **Mégaforce**...), ce brillant artisan, un peu en retrait du tout Hollywood, poursuit tout aussi discrètement sa carrière, se méfiant à juste titre de certains producteurs indélicats...

Avec Ray Harryhausen, vous êtes l'un des rares à avoir réussi aussi magistralement l'animation image par image de dinosaures. Quel a été votre parcours ?

Comme beaucoup de spécialistes des effets spéciaux, j'ai vu **King Kong** qui m'a fasciné. J'avais alors 12 ans. Immédiatement, j'ai cherché à savoir comment Willis O'Brien était parvenu à ce prodige. Je me suis plongé dans des livres édités par *Kodak*, des ouvrages style "Apprenez le Cinéma". L'un d'eux expliquait comment animer un gros jouet. Fort de cette découverte, je me suis aussitôt attelé à la réalisation de mon propre **King Kong**, puis je me suis lancé dans toutes sortes d'expériences cinématographiques. Avec des marionnettes très simples, avec un seul fil de fer comme armature, je tournais de petits films, genre "un cow-boy tue un serpent". Un peu plus tard, j'ai découvert les films de Ray Harryhausen, notamment à l'école où était projeté un de ses premiers courts métrages. Mais c'est après **Les Soucoupes Volantes Attaquent**, aux effets spéciaux signés Ray Harryhausen une fois de plus, que je me suis vraiment lancé. Dans le garage de mes parents, je m'entraînais à la stop-motion. De plus, habitant à Hollywood, près de la Librairie de l'Académie du Cinéma, j'épluchais tous les livres et magazines concernant les effets spéciaux. A l'époque, il s'agissait là du seul moyen d'apprendre. De petits jobs d'été m'ont permis d'acheter une caméra 16 mm et de rendre à mon père celle qu'il m'avait prêtée, la 8 mm. Ma nouvelle acquisition avait l'avantage de pouvoir stabiliser des images qu'un format plus petit rendait tremblotantes.

Vous êtes rentré par la grande porte dans le métier, assez rapidement d'ailleurs, avec *Quand les Dinosaures Dominaient le Monde*.

...



*Ringo Starr, fier cavalier préhistorique, chevauche sa monture dinosaurienne un brin farfelue dans **L'Homme des Cavernes**.*

*La playmate Victoria Vetri et son compagnon de jeu favori dans **Quand les Dinosaures Dominaient le Monde** !*

■■■

Auparavant, j'avais à mon actif un hybride entre le plésiosaure et le monstre du Loch Ness pour **The Seven Faces of Dr. Lao, Jack, Le Tueur de Géants**... Brutalement, je me suis retrouvé en Angleterre pour les besoins de **Quand les Dinosaures Dominaient le Monde**. Au début, j'étais totalement déboussolé car, même si Américains et Britanniques parlent la même langue, l'ensemble du matériel technique nécessaire à l'animation de mes créatures portait un nom différent. Avec l'aide de Roger Dicken, je me suis tiré d'affaire. Si j'ai pu intégrer aussi bien l'animation des dinosaures au film, c'est parce que la production ne m'a pas enfermé dans mon atelier. Je me rendu aux Iles Canaries, sur le plateau, pour diriger tous les plans précédant l'intervention des dinosaures. Il était capital pour la réussite technique du film que les images des dinosaures soient parfaitement adaptées aux plans avec les comédiens. J'ai travaillé ainsi aux Iles Canaries, et aussi aux studios de Shepperton. Le réalisateur, Val Guest, comprenait bien l'utilité de cette méthode. Ensuite, j'ai étroitement collaboré avec le monteur sur un premier bout-à-bout du métrage, avant même de commencer l'animation. J'avais sous les yeux des comédiens jouant face à du vide, mais cette version "nue" de **Quand les Dinosaures Dominaient le Monde** me donnait une idée très précise du rythme des séquences.

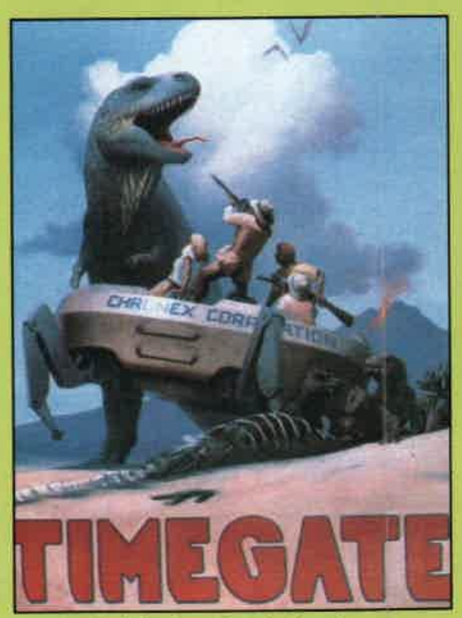
Vous avez bénéficié là d'excellentes conditions de travail. Cela a-t-il toujours été le cas sur des films de dinosaures ?

Non. Bien plus tard, **L'Homme des Cavernes** m'a valu bien des déboires avec les deux producteurs. Ces types m'ont engagé en stipulant bien que je travaillerai dans les mêmes conditions que sur **Quand les Dinosaures Dominaient le Monde**. Ils m'ont tout simplement menti. Ils m'ont notamment interdit de mettre les pieds dans la salle de montage. C'est d'autant plus stressant que le tournage au Mexique s'est passé à merveille. La vedette, Ringo Starr, est quelqu'un de vraiment sympathique. De plus, j'ai pu imposer mon point de vue sur les dinosaures au réalisateur, Carl Gottlieb, qui venait d'écrire **Les Dents de la Mer**. Il percevait les dinosaures de façon très sérieuse, comme des créatures géantes sorties d'un film de Willis O'Brien. **L'Homme des Cavernes** étant une comédie burlesque, mieux valait mettre en scène des dinosaures drôles, un peu idiots, dans le style d'une bande dessinée satirique. Malgré tout, j'apprécie l'humour de **L'Homme des Cavernes**, même si j'enrage encore contre les producteurs qui me mettaient sans cesse des bâtons dans les roues, contre le réalisateur qui ne suivait pas mon story-board.

J'ai connu une plus grande déception dans ma carrière avec **Timegate** auquel j'ai consacré un an pour rien. Le film racontait l'aventure de personnes des années 80 plongées en pleine préhistoire. Dans cet univers hostile, ils devaient apprendre à faire face aux dinosaures. Malheureusement, la production en faillite m'a coupé les vivres.

D'après vos propos, on a le sentiment que la difficulté majeure concernant l'animation des dinosaures et autres créatures n'est pas vraiment d'ordre technique...

Le plus dur consiste à obtenir l'engagement et, ensuite, de le conserver. A persuader producteurs et réalisateur de vous faire confiance, de vous laisser faire ce que vous savez faire mieux qu'eux. La technique de l'animation s'apprend en cinq ans. Mais, dans ce milieu, vous devez ajouter encore de nombreuses années pour apprendre à négocier, à composer avec les metteurs en scène et ceux qui les commandent.



L'affiche de pré-production d'un projet avorté et très alléchant...

Aujourd'hui, en 1993, comment placez-vous votre technique d'animation des dinosaures par rapport à la technologie de pointe de *Jurassic Park* ?

Les dinosaures de **Jurassic Park** m'ont fortement impressionné mais, en même temps, j'ai l'impression qu'il leur manque quelque chose. Ils se meuvent très bien, avec naturel, ils sont crédibles. Cependant, je perçois davantage les choses en tant qu'artiste. Ma logique n'est pas industrielle. Je ne crois pas que la perfection soit une finalité, un but. Or, elle l'est dans **Jurassic Park**. Les ordinateurs d'*Industrial Light and Magic* sacrifient la personnalité d'une œuvre au profit du réalisme. Et il y a tellement d'opérateurs qui travaillent conjointement sur les effets spéciaux. Même la vision du réalisateur est éludée par le nombre des intervenants qui le précèdent. J'aime la stop-motion, l'animation image par image, car une seule et unique personne signe de sa main l'ensemble du travail. Je n'apprécierai pas que l'ordinateur prenne en charge mes effets spéciaux. L'informatique repousse l'illusion de la vie à l'extérieur, l'émotion. Selon moi, une femme n'est pas réellement belle si elle s'avère parfaite. Ce sont ses petits défauts, ses différences, qui font son intérêt, la beauté vraie. Mon raisonnement vis-à-vis de **Jurassic Park** est le même. Et puis tous ces gens qui filtrent les idées, ces personnes qui interviennent pour donner leur avis sur tout, ce n'est absolument pas ma conception des effets spéciaux.

Ray Harryhausen tient des propos voisins. Justement, à propos de Ray Harryhausen, qu'est-ce qui peut bien vous différencier au niveau de l'animation ?

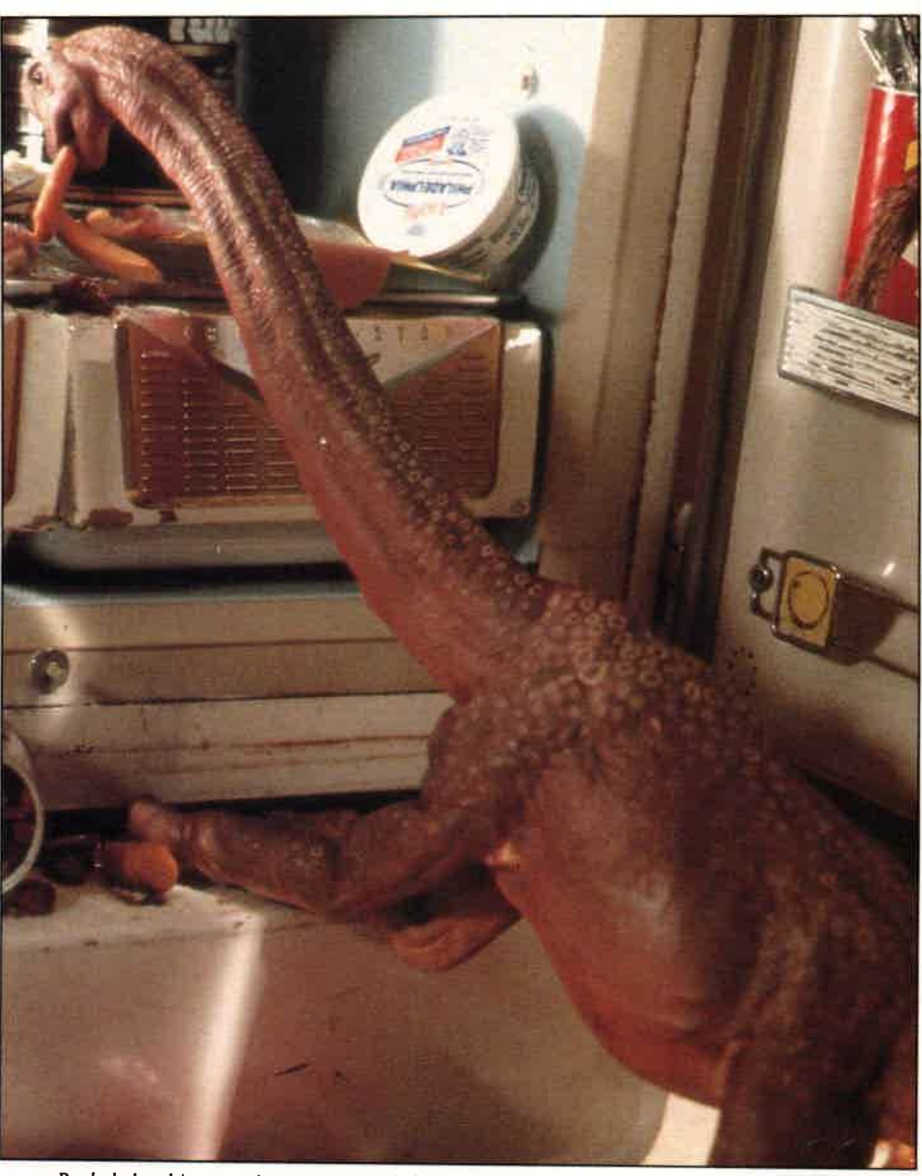
Nous nous servons de la même technique. Avant d'avoir eu la chance de travailler trois ans à ses côtés sur **Le Choc des Titans**, nous n'avions rien fait ensemble, bien que je le connaissais déjà. Ma façon de concevoir la stop-motion s'inspire beaucoup de la sienne. En termes d'approche, Ray se consacre nettement plus aux mouvements, aux agissements des dinosaures. C'est également mon cas, mais je déborde un peu de l'animation pure en soignant l'aspect visuel du décor qui entoure la créature. Je m'attarde sur les maquettes de la flore, sur les peintures sur verre. L'animation de Ray est rapide, dynamique. Je l'apprécie, tout en œuvrant davantage en douceur, en fluidité. Nous avons chacun nos particularismes, mais Ray sait également se montrer plus doux, moins speed. Il l'a d'ailleurs prouvé à plusieurs reprises.

Propos recueillis par **Marc TOULLEC**
(traduction : **Didier ALLOUCH**)

interview

DAVID ALLEN

Animateur en trois dimensions attitré de la firme *Full Moon* pour laquelle il vient de tourner **Prehysteria !**, un **Jurassic Park** avec un quinté de dinosaures lilliputiens adorables, David Allen est un fervent admirateur de Ray Harryhausen. Les marionnettes perfides de la série **Puppetmaster**, c'est lui, le vitrail vivant du **Secret de la Pyramide**, c'est encore lui, les monstres lubriques du premier **Flesh Gordon**, c'est encore lui. David Allen, un solide artisan dont le talent se met au service de la série B.



Paula le brachiosaure s'attaque au symbole de l'"american way of life" dans ***Prehysteria !***.

Au tout début de votre filmographie, on remarque un *Women of the Prehistoric Planet* plein de mystère. Mais avec un titre pareil, le film doit être bourré de dinosaures !

Women of the Prehistoric Planet est mon tout premier job. Je travaillais parallèlement sur deux autres films, mais celui-là est certainement le pire. Son producteur et réalisateur, Arthur C. Pierce, responsable des plus calamiteuses séries B des sixties, ne disposait que d'un très faible budget, ce qui fait que les effets spéciaux n'impliquent pas d'animaux préhistoriques dans le sens noble du terme. Dans **Women of the Prehistoric Planet**, vous n'avez qu'un lézard géant en guise de dinosaure, et un volcan en éruption. Je me suis consacré à quelques paysages extraterrestres miniaturisés tandis que Jim Danforth se vouait à la fusée qui s'écrase sur cette planète.

Quelle a été votre fonction exacte sur *Quand les Dinosaures Dominaient le Monde* dans la mesure où les effets spéciaux portent la signature de Jim Danforth ?

Tout le crédit de **Quand les Dinosaures Dominaient le Monde** revient à Jim Danforth. C'est lui qui m'a engagé pour que je l'assiste à Londres sur le travail lié aux squelettes, aux armatures des dinosaures, surtout le bébé fraîchement sorti de l'œuf et le chasmosaure. Il m'a également confié la séquence du crabe géant pour laquelle j'ai pris une carcasse vide du crustacé pour la remplir d'un mécanisme. Cela permettait de l'animer image par image. J'ai appris énormément au contact de Jim Danforth. En 1967/68, au sein de *Cascade Productions*, j'ai beaucoup assimilé en travaillant sur le tas. Presque vingt ans après **Quand les Dinosaures Dominaient le Monde**, j'ai de nouveau étroitement collaboré avec Jim Danforth, à l'occasion de **L'Homme des Cavernes**. Je lui ai succédé après qu'il ait quitté le plateau suite à une dispute avec le producteur. Malgré cette altercation, il serait bien resté en poste, mais Ray Harryhausen venait de lui demander de s'occuper du Pégase du **Choc des Titans**.

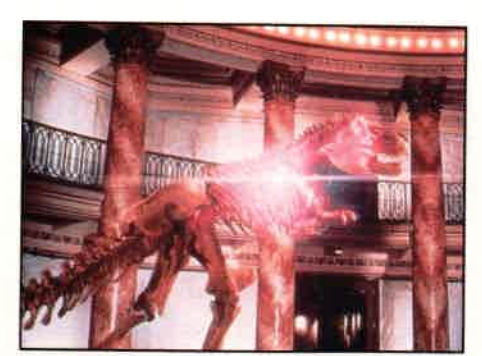
Aujourd'hui, comment situez-vous une production aussi minuscule que *The Crater Lake Monster* qui est loin, vraiment très loin, de soutenir la comparaison avec *Quand Les Dinosaures Dominaient le Monde* ?

Les deux films sont à des années lumière l'un de l'autre. Vu les moyens ridicules dont nous disposions et l'amateurisme ambiant, **The Crater Lake Monster** n'est pas si mauvais que ça. Le tournage des effets spéciaux de **Quand les Dinosaures Dominaient le Monde** s'est déroulé sur un an et demi tandis que celui de **The Crater Lake Monster**, n'a duré que deux mois. A vrai dire, malgré les promesses de l'affiche, vous n'avez que trois minutes d'animation avec le brontosaure. Ce n'est pas un très bon film dans la mesure où l'essentiel de l'équipe était seulement constitué de semi-professionnels. Même si le scénario était très approximatif, on était tous heureux d'être de l'aventure. Techniquement, **The Crater Lake Monster** s'est avéré plutôt dur. J'ai demandé un coup de main à Jim Danforth. Il a tourné une jolie scène durant laquelle l'ombre d'un chasse-neige se reflète sur la peau du dinosaure. Mais, à côté de ça, nous avons connu de sérieux déboires, la perte pure et simple dans la salle de montage d'une séquence réalisée par Jim et un effet raboté pour le plan où, durant le final, le monstre respire lentement avant de mourir. Nous avons été contraints de couper une minute de film. Du coup, à l'écran, on voit simplement la bête allongée !

A quand remonte votre première rencontre avec un dinosaure ?

Enfant, je ne m'amusais pas avec les poupées de dinosaures achetées au magasin car mes parents m'offraient des reproductions scientifiques commandées dans les musées d'histoire naturelle. J'ai enchaîné par la lecture de tas de livres dont ceux de George Giler Simpson, un fameux paléontologue auteur de "All about Dinosaurs". Je lisais tout ce que je trouvais sur ces animaux préhistoriques, et je connaissais parfaitement les noms, parfois complexe, de chaque dinosaure. A l'époque, contrairement à aujourd'hui, peu de gamins de huit ans s'intéressaient à ce point à une forme de vie vieille de plusieurs millions d'années. Etape suivante, je me suis mis à dessiner des dinosaures et autres créatures, puis à créer des maquettes de cire. En fait, des gens comme Ray Harryhausen et Phil Tippett vous raconteront des parcours identiques concernant la genèse de leur passion. Tout gosse, ils ont vu un film qui a stimulé leur imagination au point de les pousser à s'engager dans la voie des effets spéciaux. Pour Ray Harryhausen, ce sont **King Kong** et **Le Monde Perdu**. Pour Jim Danforth, ce sont probablement **Le Voleur de Bagdad**, la version avec Sabu et Conrad Veidt, et **King Kong**. Dans mon cas, ce sont **20.000 Lieues sous les Mers** et **King Kong** qui ont fait "tilt". Tous ces chefs-d'œuvre merveilleux ont galvanisé notre imagination enfantine et focalisé nos centres d'intérêt sur les monstres, les créatures géantes et, par conséquent, les dinosaures.

Propos recueillis par **Marc TOULLEC**
(traduction : **Didier ALLOUCH**)



Un squelette de tyrannosaure en passe de combattre, dans une brève séquence de ***Dr. Mordrid***.



*Un monstre dinosaurien perdu quelque part dans l'Himalaya (****The Primevals****, un projet sur lequel David Allen planche depuis 1978).*

interview

STEVEN CHIODO

Les frères Chiodo sont trois. Charlie, Ed et Steven, trois ténors des effets spéciaux (la série des **Critters, Darkman, Pee Wee's Big Adventure, L'Épée Sauvage**) et, pour l'amour du genre, réalisateurs d'une série B jouissive, imaginative et bariolée (**Killer Klowns**). Pour leur premier contact avec l'espèce dinosaure, ils ne choisissent pas la facilité en reprenant les manettes de la série ***Land of the Lost***, fleuron des programmes de la télévision américaine pour la jeunesse.



Tous les samedis matins, les Américains tombent sur le somptueux générique de ***Land of the Lost*** *en allumant leur télé. Quelle chance !*

A l'image de la majorité des artistes et techniciens, votre passion pour les dinosaures doit remonter à l'enfance...

Nous étions fans de ***Land of the Lost***, de sa première saison diffusée entre 1974 et 1976. Mes deux frères et moi sommes fascinés depuis toujours par les dinosaures. ***Land of the Lost*** nous a aussitôt passionnés. Presque vingt ans après, nous nous sommes retrouvés à Hollywood où nous avons fait la connaissance de Marty Krofft, le producteur. Connaissant nos dispositions en matière d'effets spéciaux, de marionnettisme et d'animation image par image, il nous a demandé de reprendre ***Land of the Lost*** pour son retour sur les petits écrans, en 1991-92. Nous avons adapté les protagonistes animaux de la série aux années 90. Ils sont beaucoup plus sophistiqués qu'autrefois.

Quels sont les changements majeurs qui sont intervenus lorsque vous avez repris tout cela en main ?

La base est exactement la même. Un père et ses deux enfants, perdus dans une dimension inconnue, passent d'aventures en aventures. Les personnages ont été légèrement modifiés. Le père exerce un autre travail, les gamins portent des noms différents... L'homme-lézard, le vilain, est toujours le même, mis à part qu'on lui a donné un look complètement médical, un aspect de toubib. De plus, la série originelle visait un public d'enfants ; elle était diffusée le samedi matin et les dinosaures penchaient plutôt vers la créature un peu folle de dessin animé. Sans renier la jeune audience, nous avons revu les monstres de manière plus réaliste, plus crédible, conforme à ce que le public des années 90 attend de la morphologie d'un dinosaure. Techniquement, nous avons mis à contribution l'animation image par image lorsque les animaux préhistoriques courent, marchent. Dès qu'il s'agit de gros plans, nous nous rabattions sur des marionnettes directement filmées devant la caméra. Dans la première série, les responsables des effets spéciaux filmaient les comédiens devant un blue-screen et, ensuite, intégraient les images des dinosaures. Nous avons choisi le processus inverse : filmer les créatures en stop-motion devant un blue-screen pour insérer ensuite dans le plan les acteurs. En travaillant ainsi, on gagne en réalisme. Le décalage entre effets spéciaux et comédiens disparaît presque, dans 90 % des cas. Reste que les acteurs devaient, comme c'est presque inévitablement le cas, réciter leurs dialogues et jouer devant un décor vide de dinosaures.

La télévision est réputée pour ses cadences de travail infernales : ce n'est pas l'idéal pour l'animation image par image qui nécessite un temps considérable...

Travailler pour la télévision est une source intarrissable de frustration. Les contraintes, tant financières que temporelles, vous pressent, vous compressent jusqu'aux limites du supportable. ***Land of the Lost*** étant une série du samedi matin, cela signifie que les sommes qui nous sont allouées ne sont pas très importantes. Nous avons dû nous mettre au diapason du moyen de diffusion, installer dans nos studios trois plateaux aux normes de l'animation image par image, chacun équipé d'un blue-screen. Les trois animateurs travaillaient conjointement. Au terme de six semaines de labeur, ils avaient réuni la somme de 26 minutes d'animation, à raison de 30 secondes par jour. Colossal. Sans fausse modestie, je ne pense pas que cela aurait été possible sans cette équipe, la meilleure de Los Angeles.

Présentez-nous les protagonistes reptiliens de *Land of the Lost*...

Comme d'ordinaire, le tyrannosaure tient le rôle du vilain dinosaure. Parce qu'il porte une cicatrice sur la partie droite du visage, nous l'avons surnommé Scarface. Le gentil tricératops se nomme Princess. Dans notre ménagerie, nous avons également un brontosaure, un herbivore à deux pattes qui porte une crête au sommet du crâne. Et notre bébé dinosaure s'appelle Tasha ! Ce dernier n'a pas vraiment demandé les mêmes techniques que les précédents ; nous avons simplement mis un homme dans un costume ! En effet, ***Land of the Lost*** devait privilégier au maximum les séquences intéractives entre humains et dinosaures. Tasha était le seul personnage qui se prêtait à cela ; nous avons donc opté pour une combinaison genre Tortues Ninja, bourrée de câbles et, pour les gros plans, une marionnette télécommandée de façon à fournir le plus d'expressions faciales possible : des expressions humaines pour que le spectateur appréhende immédiatement les sentiments du dinosaure. Il fallait, en même temps, éviter de s'approcher trop de l'homme. ***Land of the Lost*** devait, via les animaux préhistoriques, transmettre la joie, la peur, l'inquiétude... Bref, tout ce qu'il faut pour qu'une histoire soit dramatiquement viable, qu'elle suscite un intérêt, que l'on puisse s'attacher à des protagonistes inertes à l'extérieur de l'écran.



Tricératops, tyrannosaure, brontosaure, stégosaure...
La ménagerie de ***Land of the Lost*** *au (presque) complet.*

Malgré le côté facétieux des aventures de vos dinosaures, vous êtes-vous attaché à une certaine réalité scientifique ?

Nous avons visité les musées, compulsé des tas de livres pour construire le squelette de nos dinosaures sur des bases réelles. Il ne fallait surtout pas situer les articulations n'importe où. Nous sommes même allés jusqu'à greffer de faux muscles sur les armatures afin de rendre les mouvements aussi naturels, aussi souples que possible. Là-dessus, on s'est également informé sur les dernières recherches paléontologiques quant à la texture, la couleur de la peau. Bien sûr, nous avons "interprété" artistiquement ces données scientifiques pour que nos dinosaures aient un look qui corresponde à l'esprit de ***Land of the Lost***. Par exemple, nous avons grossi la tête, en vérité plus petite, du tyrannosaure afin qu'il paraisse plus terrifiant qu'il ne l'était en réalité.

Propos recueillis par **Marc TOULLEC**
(traduction : **Didier ALLOUCH**)

dino rétro :

LES MARCHES DE LA GLOIRE

Les dinosaures n'ont pas toujours été les poules aux œufs d'or qu'ils sont actuellement. Longtemps, ils ont même été toisés avec condescendance, laissés en pâture à qui en voulait bien. Hollywood les dédaignait tandis que des producteurs plus modestes nuisaient à leur crédibilité cinématographique. Mais budget mesquin n'est pas forcément synonyme de dinosaures piteux...



*Un dinosaure amphibie engloutit un sous-marinier allemand (**Le Sixième Continent**).*

Avant que Steven Spielberg ne s'intéresse à **Jurassic Park**, les dinosaures végétaient dans une espèce de disgrâce cinématographique. C'étaient les acteurs taillés sur mesure pour la série B. Série B bâtie autour de deux thèmes : la découverte d'un monde oublié où subsiste, intact, un pan de préhistoire (quelques spécimens généralement belliqueux de la gent dinosaurienne), et l'irruption d'un saurien géant dans le monde contemporain. Ces thèmes hautement fantaisistes ne rameutaient évidemment pas le gotha du cinéma. Qui disait dinosaure, interdisait du coup toute star, tout metteur en scène renommé au générique. Et voilà que **Jurassic Park** modifie radicalement les données en vigueur ; Steven Spielberg embrasse un sujet de série B et le métamorphose en super série A. Mais, par le passé, les films de dinosaures n'avaient nullement besoin d'une affiche fastueuse : le dinosaure était la seule, l'unique star. Tous s'effaçaient derrière. C'est vrai depuis les années 40, depuis **King Kong**, le plus nanti (inflation prise en compte) des films du genre après **Jurassic Park**.



*Un ptérodactyle grandeur nature tenu par des fils (**Le Sixième Continent**).*



***Dinosaures** : des reptiles cartoonesques façon Tortues Ninja.*



***Gorgo** : une maman furibarde démolit des maquettes de Londres.*

Ainsi, le dinosaure est la manne nourricière de la série B. **Gorgo**, par exemple, cette réplique britannique de **Godzilla** (lui-même réponse japonaise au **Monstre des Temps Perdus**), se suffit à lui-même. Réalisé en 1960 par Eugène Lourié, **Gorgo** (un figurant dans une combinaison à la découpe aventureuse) constitue le prototype parfait de l'avant **Jurassic Park**. Capturé au large des côtes irlandaises par des pêcheurs de trésor, le dinosaure Gorgo est exposé dans un cirque de Londres. Furieuse, sa mère intervient, remonte la Tamise, inflige une sévère correction aux serviteurs de sa Gracieuse Majesté, et repart vers les océans en compagnie de son rejeton. Belle morale. Ironiquement, le cinéaste japonais Haruyasu Noguchi remake **Gorgo** à l'occasion de **Gappa** en 1967. Aussi modeste soit-il, **Gorgo** n'en demeure pas moins une super-production comparé à la majorité des films de dinosaures réalisés par la suite, certains plus Z que B. Si on atteind le fond du panier avec **Journey to the Center of Time** (1967) de David Hewitt (un pauv'lézard grimé pour seul dinosaure) et **One Million AC/ DC** (devenu par la suite **Attack of the Cave-Babes**) de Ed DePriest (1969), une évocation sexy de la préhistoire avec des figurants atrocement habillés de panoplies sauriennes, la plupart des films du genre essaient, au moins, de faire plus riche qu'ils ne le sont. Lorsqu'il s'agit de **La Vallée de Gwangi**, **Un Million d'Années avant Jésus-Christ** (qui embauche une star, Rachel Welch, alors en disgrâce) et de **Quand Les Dinosaures Dominaient le Monde**, les extraordinaires effets spéciaux de Ray Harryhausen et Jim Danforth y contribuent largement.

Grâce à des jeunots passionnés de stop-motion, des productions à la limite de l'amateurisme se hissent quelques crans au-dessus de leur niveau initial. Le brontosaure, sorti de l'œuf par la chute d'un météorite, de David Allen sauve **The Crater Lake Monster** (1977) de William Stromberg. Les tyrannosaures, citoyens préhistoriques d'une planète où se crashent des astronautes, de Doug Beswick et Stephen Czerkas détonnent dans **Planet of Dinosaurs** (1977) de James K. Shea, par ailleurs navrant. Grace à quelques dinosaures de son cru, Bret Piper peuple la terre post-apocalyptique revenue à l'âge de la pierre de **A Nymphoid Barbarian in Dinosaur Hell** (1991)... S'il y a des séries B tirées vers le haut par quelques minutes



*Un tyrannosaure extraterrestre : l'unique raison de voir **Planet of Dinosaurs**.*

d'une animation admirative de Ray Harryhausen, il existe aussi des productions nettement plus achalandées, torpillées par des choix hasardeux d'effets spéciaux. Même s'ils briguent mieux qu'un statut de série B, **Le Sixième Continent** (1974) et **Le Continent Oublié** (1977), tout deux de Kevin Connor, ne peuvent se targuer de trucages irréprochables. Dans le premier, l'équipage d'un sous-marin allemand et quelques prisonniers britanniques découvrent l'île perdue de Caprona et ses dinosaures généralement maladroits, malgré quelques belles maquettes grandeur nature de Roger Dicken. Sa séquelle, **Le Continent Oublié**, où une expédition vient sur Caprona rechercher un survivant, n'aligne que des géants flasques. La bonne volonté évidente des mimes à l'intérieur des défroques des tyrannosaures ne suffit pas à sauver les meubles. Quant à **Centre Terre 7ème Continent**, la deuxième séquelle du **Sixième Continent** qui obtint une audience assez considérable à l'époque, il entasse des monstres caoutchouteux à peine dignes d'une production niponne, dont de pseudo-ptérodactyles télépathes inénarrables. Inspirée d'Edgar Rice Burroughs, cette trilogie aura été loin d'atteindre son potentiel maximal. C'est également le cas du **Dernier Dinosaure** (1977) d'Alex Grasshoff & Tom Kotani. Là, un chasseur millionnaire, collectionneur de trophées, rencontre enfin le gibier suprême : un tyrannosaure, vivant près du lac tropical d'une région polaire. Dans le dinosaure, un figurant : ça démolit tout.

Dans les années 80, tandis que **La Guerre du Feu** de Jean-Jacques Annaud triomphe, les dinosaures se reposent de la frénésie du début des années 70. La série B les boude un peu. L'Italien Antonio Magheriti ruse afin de prêter vie au tricératops-stégosaure et autres animaux grandeur nature, mécanisés, de **Yor, Chasseur du Futur**, bande dessinée kitsch entre deux **Guerre**, celle des **Etoiles** et **du Feu**. L'espagnol Juan Piquer, après en avoir exposé un dans **Le Continent Fantastique**, se montre aussi chiche dans **Le Mystère de l'Ile au Monstre** (1980). Plus l'apparition du reptile géant (un iguane ?) est rapide, moins le spectateur risque de déceler des effets spéciaux d'une

■■■

■■■

autre époque. En utilisant la stop-motion pour une ménagerie incontournable (tyrannosaure, brontosaure), le porno parodique **King Dong** (1984) de Yancy Hendrieth fait beaucoup mieux, mais oublie de convoquer le pinosaure, animal inventé par Picha à l'occasion de **Tarzoon**. Soudain, après ce passage à (presque) vide, Hollywood se prend d'intérêt pour les reptiles géants de la préhistoire. Alors que le projet d'un remake du **Monde Perdu** prend la poussière, *Walt Disney* se risque à **Baby, Le Secret de la Légende Oubliée** (1985) de Bill Norton. Piteux exemple d'anthropomorphisme, **Baby**, gros budget, comédiens de renom (Sean Young, Patrick McGoohan) exploite, malgré son cachet de série A, un thème éculé : la découverte d'un monde perdu, dans la forêt amazonienne cette fois. Les effets spéciaux refusent la stop-motion jugée ringarde et pas crédible du tout. *Touchstone* préfère les pompes hydrauliques, les systèmes télécommandés, la construction par Isidoro Raponi d'une famille d'adorables brontosaures, menacée par un affreux paléontologiste-disséqueur. La sophistication et l'ambition ne paient pas : **Baby** ne résiste pas une seconde à un parallèle avec la moins achevée des créatures de Ray Harryhausen ! La même année, toujours chez *Disney*, **Les Aventuriers de la Quatrième Dimension** de Jonathan Betuel met



***Bambi** version dinosaures dans l'ambitieux **Baby** des studios Disney.*

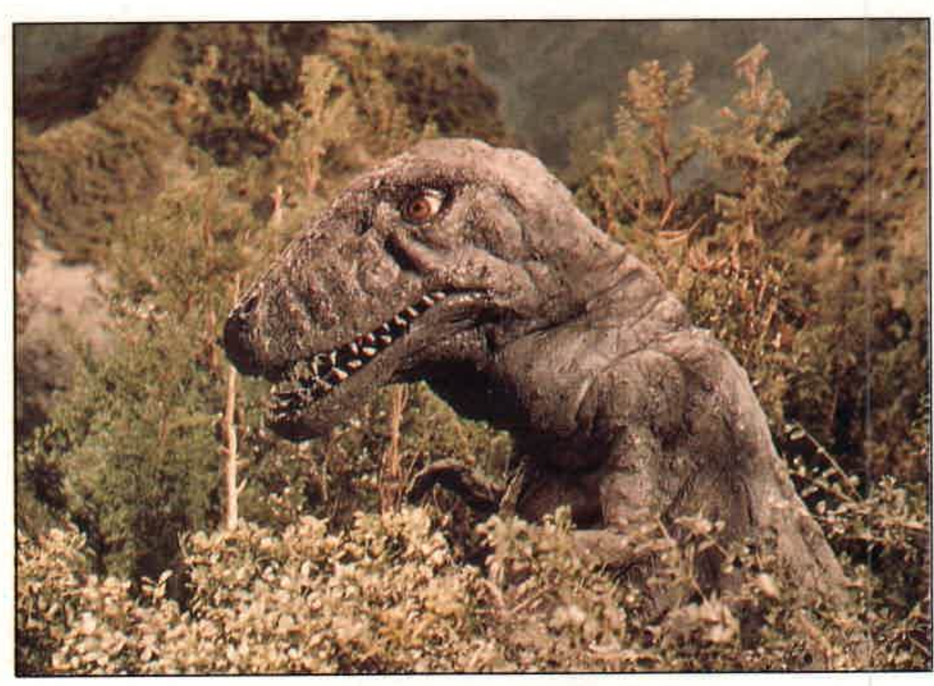


*Un monstre cornu dans une préhistoire de bande dessinée (**Le Continent Oublié**).*

trop rapidement en scène un tyrannosaure dérangé dans sa préhistoire ; des étudiants l'arrachent de son sol natal pour l'abattre dans leur salle de classe. Le monstre : une belle marionnette grandeur nature dont les opérateurs se nomment Doug Beswick et Rick Baker. Toutefois, aussi fringant que soit le monstre des **Aventuriers de la Quatrième Dimension**, le bide de **Baby** fait passer toute envie aux producteurs hollywoodiens de persévérer dans cette voie. Calme total sur le front préhistorique dans les années qui suivent. A part **Le Petit Dinosaure et la Vallée des Merveilles**, mais son public est acquis, la paléontologie cinématographique attend un déclic. Il ne vient pas de **House 2** de Ethan Wiley (pour une brillante mais courte promenade préhistorique digne de Phil Tippett), ni de **Clifford** (1991) de Paul Flaherty (une comédie dans laquelle un gamin de 10 ans fait une fixation sur les dinosaures). Encore moins de **Dinosaures** (1991), un brouet entre **Les Tortues Ninja** et **Les Pierrafeu** dans lequel les enfants d'un savant sont propulsés dans leur dessin animé favori, plein de dinosaures humanoïdes doués pour les arts martiaux. Ni de **Super Mario Bros**, ni de **Steel Justice**. Le Dinohattan du jeu *Nintendo*, malgré Yoshi et les Goombas, ne récolte qu'indifférence. **Steel Justice**, pilote d'une série qui ne verra jamais le jour, invente le Robosaure, un jouet justicier, dont la taille varie selon les dispositions mentales d'un "future cop". Rien à faire, les dinosaures ne décollent pas. Jusqu'au jour où "Jurassic Park", le livre de Michael Crichton, s'inscrit tout au sommet de la liste des best-sellers. Jusqu'au jour où Steven Spielberg en tire le film que l'on connaît, inévitablement précédé de peu par les opportunistes (le tyrannosaure génétique du **Carnosaur** de Adam Simon) ou suivi d'aussi près par les mêmes (**Prehysteria !** de Charles & Albert Band et ses 5 dinosaures bonzaï, le rigolard **Dinosaur Island**). On attend avec patience **Baby the Dinosaur**...

Et voilà, brutalement, la machine hollywoodienne s'est appropriée les dinosaures. Ils rapportent désormais gros et ça se sait. Dino De Laurentiis redouble d'énergie afin de monter enfin son **T-Rex** dans lequel Kim Basinger cotoie un tyrannosaure domestique devenu garant de l'ordre ! **Jurassic Park** se doublera sous peu d'une série de cartoons télé en images de synthèse et possède déjà son détournement porno, **Juranal Park**, plein de poupées gonfables faute d'effets spéciaux. Longtemps sujet de plaisanteries, le remake américain de **Godzilla**, emporté par cette vague, rentre effectivement en pré-production. Ce ne sera pas une série B.

M.T.



*Un prédateur plus redoutable que ne le laisse présager une bobine impayable (**Le Dernier Dinosaure**).*



*Le Robosaure, dernier descendant du Cheval de Troie (**Steel Justice**).*

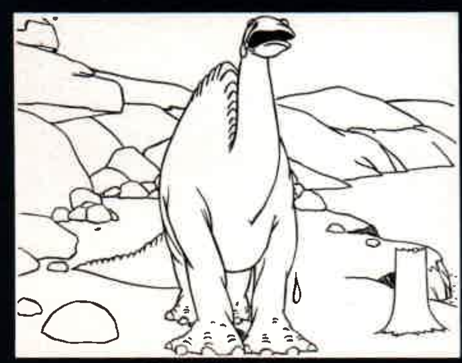
dino rétro :

LA PREHISTOIRE EN CELLULO

Le dessin animé ne manque pas de mastodontes préhistoriques. Normal : il est plus facile, et moins coûteux, de coucher un dinosaure sur le papier que de se lancer dans une entreprise de l'envergure de **Jurassic Park** !



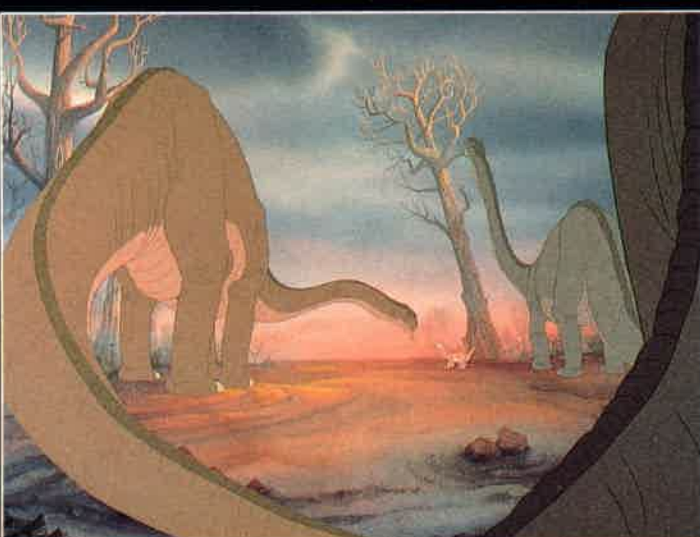
Les quelques minutes de préhistoire de **Fantasia** (1940), sur "Le Sacre du Printemps" d'Igor Stravinsky, atteignent la perfection, un lyrisme unique, même dans le dessin animé. **Fantasia** décrit une contrée tranquille où prévaut l'harmonie. Les animaux vivent en bonne intelligence, dans la douceur. Seul l'incontournable tyrannosaure apporte une note de férocité dans ce tableau idyllique de l'aube d'une humanité paradisiaque, chorégraphiée par des animateurs inspirés.



Gertie the Dinosaur

Le saviez-vous ? **Gertie The Dinosaur** est le tout premier de l'histoire du cinéma. En 1909, Winsor McCay (le père de Little Nemo) gribouille sobrement ce brontosaure. McCay, pendant les premières projections de son dessin animé, se plaçait devant l'écran et faisait mine de dresser l'animal. Un vrai spectacle de foire.

Le bon Don Bluth, associé à Steven Spielberg, ne pouvait pas montrer les dinosaures, et surtout une famille très unie de brontosaures, sous leur plus mauvais jour. Dans **Le Petit Dinosaure et la Vallée de Merveilles** (1989), l'ambiance est à la gentillesse disneyenne car Steven Spielberg rêvait alors à un **Bambi** chez les titans d'une préhistoire mignonne, seulement troublée par les claquements de mâchoire d'un tyrannosaure très vilain, le grand méchant loup de service.



Le Petit Dinosaure et la Vallée des Merveilles



Les Aventures de Denver

Denver a fait les beaux jours des émissions jeunesse de *FR3*. C'est ce tyrannosaure vert et rigolard qui servait de speakerine le samedi soir à des feuilletons aussi populaires que ***Batman*** et ***Zorro***. Produit par la société française *IDDH*, Denver a eu droit par la suite à sa propre série, ***Les Aventures de Denver***, où il résout des tas d'énigmes en compagnie de deux gamins. La série n'est plus diffusée en France, mais elle connaît un succès considérable le samedi matin sur les chaînes américaines.



Le Chaînon Manquant

Picha ne respecte rien. Après quelques déboires juridiques avec les héritiers d'Edgar Rice Burroughs pour son poilant **Tarzoon, La Honte de la Jungle**, il remet le couvert avec **Le Chaînon Manquant** (1980), illustration hara-kirienne de la préhistoire. Les stégosaures se tronçonnent en copulant, le ptérodactyle est un cochon lubrique... Aucun animal préhistorique ne trouve grâce auprès de Picha, par ailleurs père du Pinosaure, entité en activité dans **Tarzoon** mais dont l'absence est ici cruelle.



Les Aventures de T-Rex



We're Back

Parallèlement à la finition de **Jurassic Park**, Steven Spielberg donne le feu vert à **We're Back**, un cartoon. Le Captain New-Eyes, inventeur d'une machine à voyager dans le temps, part visiter la préhistoire. Il capture quatre petits dinosaures d'espèces différentes, tous gentils et futés, et les ramène à New York le jour du Thanks-Giving. **We're Back** est adapté d'un livre pour enfants de Hudson Talbott.

Depuis quelques années, les programmes pour enfants de la télévision trouvent dans le dinosaure un héros dont raffolent les gosses lassés des petits lapins et autre chien-chien. Exemple type de cette mode nouvelle : **Les Aventures de T-Rex**, une production française. Cinq tyrannosaures frères luttent contre la vague de crimes qui envahit Repville et, de ce fait, contre l'immonde Big Boss Graves et ses sbires, des reptiles. Des super-héros pour têtes blondes qui doivent beaucoup aux **Tortues Ninja** d'ailleurs. Dans le genre, vous avez aussi **Dinos, Les Superhéros** (produit par *Coca Cola Telecommunications* en 1987) dont le méchant se nomme Rex. Inévitable.

PHIL TIPPETT

Phil Tippett n'a pas attendu **Jurassic Park**, dont il est l'un des magiciens, pour se passionner pour les dinosaures. Véritable girophare de la paléontologie hollywoodienne, il est, depuis **La Guerre des Etoiles**, le virtuose de l'animation image par image. Les **RoboCop**, **Le Dragon du Lac de Feu**, **L'Empire Contre-Attaque**, **Willow**... De monstres cornus et cracheurs de feu aux machines de guerre géantes en passant par des cyborgs-chars d'assaut, Phil Tippett déploie un bestiaire animal sans précédent dans les annales du cinéma. L'actuelle popularité des dinosaures lui doit beaucoup.



*Phil Tippett et son collaborateur Randy Dutra sur le plateau de **Dinosaurs !** : un vrai parfum de préhistoire.*

Parmi les ténors américains des effets spéciaux, vous êtes sans aucun doute une référence en matière de paléontologie, un dictionnaire vivant de la préhistoire. Comment est née cette passion ?

En 1953 ou 54, j'ai découvert **King Kong** à la télévision. Le film a totalement ravagé toutes les cellules de mon cerveau. Quelques heures après, je ne me rappelais même plus ce que **King Kong** racontait au juste ; j'étais tout simplement abasourdi. Deux ans plus tard, alors que j'avais dans les 6/7 ans, le magazine *Life* a publié une série d'articles sur l'histoire de la Terre avec des chapitres sur la création de l'univers, les origines de la vie et de nombreuses pages consacrées aux dinosaures et illustrées par des dessins merveilleux d'un graphiste génial. Je me suis rapidement fixé sur la faune préhistorique et les dinosaures. Dès lors, j'ai consacré tout mon temps à la visite des musées, à la rencontre de paléontologues réputés. J'étais vraiment fasciné. Pourquoi ? Difficile à analyser lorsque vous êtes aussi jeune. Les dinosaures symbolisent le pouvoir, la puissance et ils ont brutalement disparu de la surface du glore. Un sacré paradoxe. C'est notamment le mystère de l'extinction de leur race qui titille l'imaginaire. L'étude de la paléontologie a guidé toute mon éducation. J'ai accumulé une somme rare d'informations sur le sujet. Bien plus tard, j'ai pris conscience que j'étudiais non seulement les dinosaures, mais également les énigmes de la création, ce que nous autres, les hommes, sommes en tant que créature terrestre. Le mystère de la disparition des dinosaures subsiste encore. Des théories formulent quelques explications, mais ce sont seulement des hypothèses. L'étonnement provoqué par la vision de **King Kong** s'est, au fil des années transformé en quête métaphysique.

L'image du dinosaure ne vole pas si haut. En général, il représente le monstre, l'agresseur...

Tout dépend de vos intentions en le montrant. Si vous faites **Godzilla** ou **Le Monstre des Temps Perdus**, les animaux préhistoriques représentent une métaphore des dangers du nucléaire. Ces créatures n'ont qu'une fonction de monstre. Ils doivent faire peur sans trop se soucier de vraisemblance. En tant que paléontologue, je cherche surtout à m'approcher le plus possible de la vérité, de la réalité. De ce fait, lorsque je pense aux dinosaures, j'évoque des animaux. C'était, ce sont des animaux. Ma passion, à travers le cinéma notamment, est d'essayer de reconstituer le monde lointain dans lequel ils vivaient.

Dès votre enfance, vous avez su marier vos deux passions, la paléontologie et le cinéma...

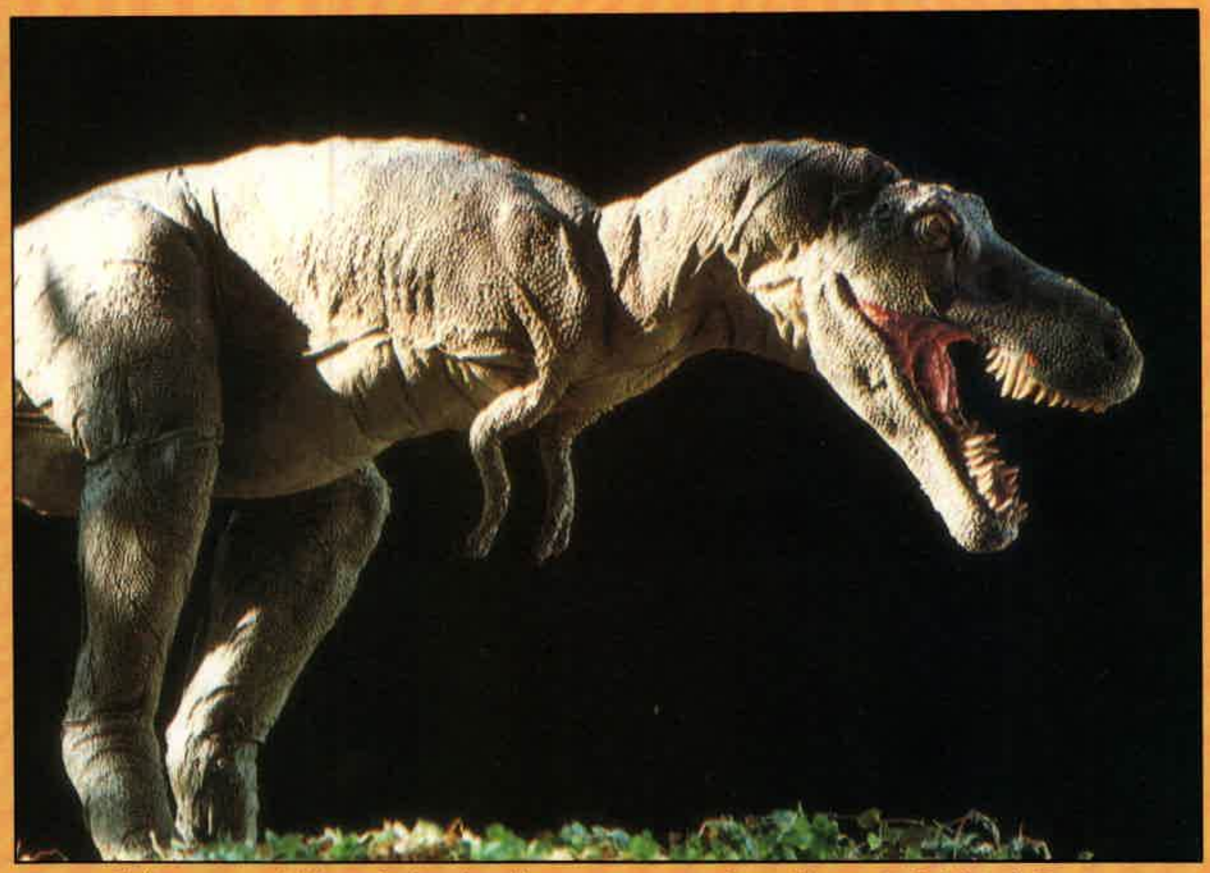
Je possédais une caméra 8mm. Avec de l'argile, du plastique, et dans le garage de mes parents, je tournais un remake du **Monde Perdu**. Enfin, j'essayais. La rencontre de George Lucas m'a permis de compléter mon éducation à ce niveau. J'ai enfin découvert les différents stades de confection d'un film, de la pré à la post-production. Au terme de mon apprentissage au sein de ce qui allait devenir *Industrial Light and Magic* après **La Guerre des Etoiles**, j'ai tourné un court métrage pour faire le point sur toutes les connaissances que j'avais assimilées, tant en matière de cinéma qu'en matière de paléontologie. C'est après que j'ai réalisé **Prehistoric Beasts**, lequel m'a permis de me faire engager par la chaîne *CBS* sur un documentaire, **Dinosaurs !**.

Un documentaire pour la télévision ! Cela ne doit pas être une sinécure lorsqu'on veut des effets spéciaux parfaits, le plus proche possible d'une vie animale ?

Ce n'est jamais évident de réussir des effets spéciaux quand on est soumis à des pressions de la production. En termes de reconstitution d'un univers préhistorique, il vous



*Le casting animal de **Dinosaurs !** : quand les sauriens hurlent à la mort !*



L'albertarosaure (sic), cousin du redoutable tyrannosaure : un des prédateurs de ***Prehistoric Beasts****.*

faut adopter un angle dès le départ et vous y tenir tout en cernant les limites de votre matériel, les latitudes temporelles dont vous bénéficiez. Vous devez créer une illusion. En termes de cinéma de fiction, l'opération est plus délicate encore. Bien sûr, vous vous devez de donner l'illusion de la vie des dinosaures, mais de plus donner l'impression d'une intéraction entre les comédiens et les animaux. Là, il vous faut mêler la réalité et la conception la plus crédible possible d'une illusion.

Dans vos documentaires, *Prehistoric Beasts* et *Dinosaurs !*, en plus de la crédibilité, vous semblez accorder une grande importance à la dimension lyrique, poétique de vos dinosaures.

D'abord, vous devez vous montrer le plus pointilleux possible, fignoler le moindre détail de vos créatures et, après, tout peut arriver. Le dinosaure que vous animez doit être, à vos yeux, un personnage, le protagoniste d'une histoire afin que vous puissiez lui apporter une présence, une personnalité. De ce point de vue, il aura une présence physique, et presque cérébrale, dans le monde qui l'environne. Maintenant, vous pouvez appeler ça poésie si vous le désirez !



*Le centrosaure : un placide herbivore, ancêtre du rhinocéros (****Prehistoric Beasts****).*

Un de vos premiers films pour le cinéma est, le plus naturellement du monde, un film de dinosaures...

Oui, **The Crater Lake Monster**. Mais tout le mérite des effets spéciaux revient à David Allen, Jim Danforth et Randy Cook. Ce film se tournait parallèlement à **La Guerre des Etoiles** sur lequel je travaillais également. J'y passais toutes mes nuits. Le jour venu, je participais à quelques plans de **The Crater Lake Monster**. A l'époque, j'étais aussi fou que mes monstres. Nous étions très jeunes, indépendants, pas syndiqués du tout, ce qui fait que nous pouvions agir à notre guise, bosser là où ça nous chantait. **The Crater Lake Monster**, tout modeste qu'il est, a permis à ceux qui se consacraient au monstre de se réunir pour travailler sur un pôle d'intérêt commun, les dinosaures.

En 1988, vous développiez en compagnie de Paul Verhoeven un projet ambitieux, *Dinosaurs*, demeuré à l'état d'allèchant synopsis...

Walt Disney possèdait les droits du scénario de Walon Green, une évocation très réaliste du Crétacé, voici 80 millions d'années. En refusant la narration d'une voix-off et la présence d'hommes qui n'étaient pas encore apparus sur Terre, nous nous sommes heurtés à des problèmes insurmontables ; **Dinosaurs** aurait certainement été un film muet. L'affaire semblait bien engagé lorsque *Disney* nous a demandé de subtantielles modifications dans le concept même du projet. Ses responsables voulaient transformer nos dinosaures en des créatures maison, de gentils animaux à la *Disney*. Des soucis budgétaires se sont greffés là-dessus. Finalement, le studio a abandonné **Dinosaurs** !. Frustrant car certaines des idées que nous avions étaient très bonnes. Possible que l'avènement de la technologie de **Jurassic Park** entraîne une reprise en mains du film. On avait même été jusqu'à storyboarder certaines scènes. Je suis certain que **Dinosaurs !** aurait donné un spectacle étonnant.

■■■

*Le crépuscule des Brachiosaures (**Dinosaurs !**). Quand paléontologie rime avec poésie, lyrisme...*

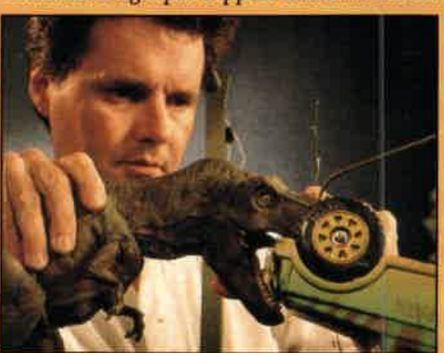
■■■

En matière d'animation, il existe deux techniques : l'artisanale, la stop-motion, et son dérivé moderne, la go-motion. Vous êtes surtout connu en tant que champion de la deuxième discipline.

En fait, la go-motion demande presque autant de temps que la stop-motion. La go-motion permet seulement d'affiner le mouvement, de ne rien perdre. La stop-motion vous contraint à devoir toujours tout recommencer. Alors, si quelque chose nait spontanément, par hasard, vous le perdez facilement car il n'en existe aucune trace, sinon une image sur les vingt-quatre que demande une seconde de film. La go-motion, grâce à un système de baguettes partant des articulations de la marionnette, permet de rentrer dans une mémoire artificielle tous les mouvements et de les reproduire à l'infini. Ainsi, vous élaborez un programme que vous avez tout loisir d'affiner autant que les délais et le budget le permettent. Contrairement à la stop-motion, la go-motion nécessite une grande connaissance des computers, de la machinerie des effets mécaniques, de la technique du blue-screen. Sa manipulation est une tâche laborieuse, quasi-industrielle, mais le résultat en vaut la peine.

Entre les effets spéciaux mécaniques de Stan Winston et les effets informatiques de Dennis Muren, quelle a été exactement votre fonction sur *Jurassic Park* ?

J'ai été impliqué sur le film dès la pré-production. Je devais sélectionner les espèces de dinosaures présentes dans le film, sachant qu'il y aurait de toute manière un tyrannosaure et des raptors. Les autres, il fallait les créer, les décrire le plus exactement possible. Donc, mon premier poste sur le film de Steven Spielberg fut conseiller technique en tant que paléontologue amateur. Mais j'ai eu rapidement de longues discussions avec Stan Winston, Michael Lantieri et Dennis Muren, leur livrant toutes les informations dont ils avaient besoin pour créer les dinosaures les plus réalistes qui soient. J'étais également en charge de la coordination entre les dinosaures de Stan Winston et ceux, digitaux, de Dennis Muren. Ce poste impliquait ma présence sur le plateau, aux côtés de Michael Lantieri, pour des détails importants : la façon dont la table s'écroule lorsqu'un raptor bondit dessus, la manière dont les branches des arbres s'écartent quand le tyrannosaure survient... D'après les story-boards de deux séquences, l'évasion du tyrannosaure et l'irruption des raptors dans les cuisines, j'ai tourné un mini-film en stop-motion. Il servait à guider tant l'animation informatique d'*Industrial Light and Magic* que les comédiens. Ceux-ci savaient ainsi comment réagir par rapport aux dinosaures.



*Assistant de Phil Tippett, Tom St Amand visualise l'un des assauts du tyrannosaure de **Jurassic Park**.*

Ils avaient donc une idée précise du résultat définitif. Le gain de temps, et les économies sur le budget qu'amenait ma fonction de coordinateur, de chorégraphe et de pré-visualisateur étaient primordiaux dans la viabilité de **Jurassic Park**.

Ce qui péchait dans tous les précédents films de dinosaures, y compris les plus performants, à savoir la souplesse des mouvements, atteint dans *Jurassic Park* la perfection. Comment y êtes-vous parvenu ?

Nous avons étudié le comportement des dinosaures afin que ceux-ci agissent, se déplacent comme les animaux qu'ils ont été. Comme compulser des tonnes de documentation ne suffisait pas, j'ai étroitement travaillé avec les animateurs d'*Industrial Light and Magic*. Je leur ai notamment fourni une première approche de **Jurassic Park** en stop-motion. Pour ce faire, nous avons créé des armatures traditionnelles de dinosaures modélisés, mais constellées de codeurs digitaux qui transmettaient à l'ordinateur les informations propres à chaque mouvement. Ces données servaient ensuite à l'animation informatique, technique qui se nourrissait de go-motion et de stop-motion. Mais là où les méthodes classiques donnent des plans de trois ou quatre secondes, cinq maximum, l'ordinateur pousse aisément à trente secondes. Vous pouvez ainsi tout vous permettre, mais cela entraîne aussi quelques soucis. A l'écran, que peut donc faire un dinosaure pendant tout ce temps ? Mais avec cette technique, vous pourriez réellement tourner un documentaire sur les dinosaures, observer leur comportement, les assimiler vraiment à des animaux.

Propos recueillis par **Marc TOULLEC**
(traduction : **Didier ALLOUCH**)

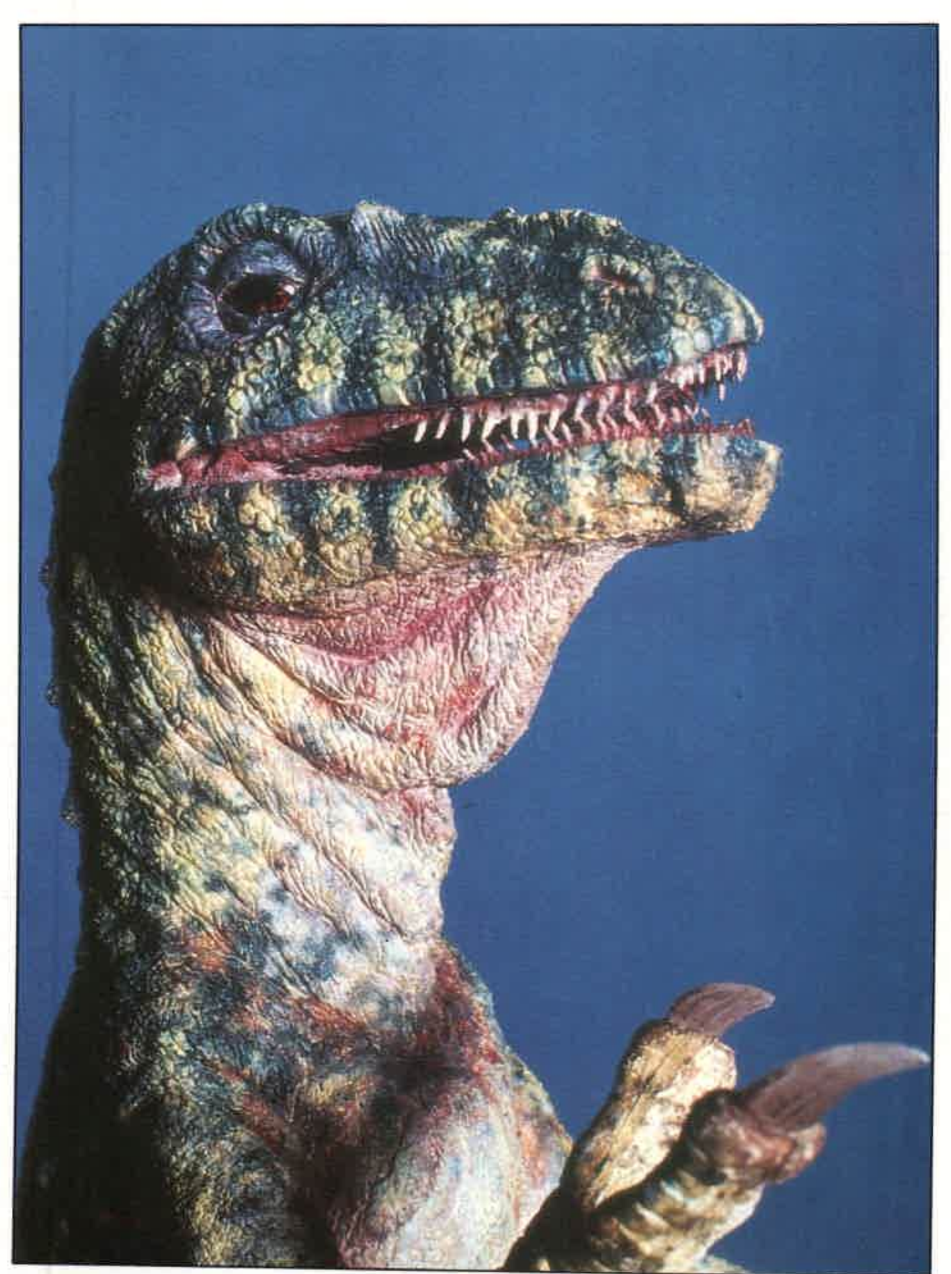
interview

JOHN BUECHLER

Ré-Animator, From Beyond, Prison, Freddy IV... Depuis une dizaine d'années, John Buechler se voue corps et âme aux effets spéciaux saignants, aux plaies, aux métamorphoses. Lorsqu'il passe à la mise en scène (**Vendredi 13 n° 7, Ghoulies 3, Troll**), il ne change pas son fusil d'épaule. Ce bricoleur chevronné, spécialisé dans les sévices corporels et les petites pestes inspirées de **Gremlins**, dresse aujourd'hui le dinosaure dans les enclos de **Carnosaur** et **Dinosaur Island**.



John Buechler à l'oeuvre sur la vedette carnassière de ***Carnosaur.***



*Le delnonychus : un reptile de taille modeste mais aux dents tranchantes (**Carnosaur**).*

Jusqu'à présent, on vous connaissait surtout pour vos effets spéciaux gore ou vos créatures turbulentes style *Ghoulies*...

La réalisation de quelques épisodes de la série ***Land of the Lost*** m'a familiarisé avec les dinosaures. J'ai travaillé sur de nombreuses séquences avec des monstres en perspective forcée, ainsi que des effets d'animation image par image. Ce sont des miniatures, la technique la plus efficace pour obtenir le meilleur résultat avec un investissement minimal. Lorsqu'il m'a demandé de prendre en charge les effets spéciaux de **Carnosaur**, Roger Corman m'a aussitôt précisé qu'il ne voulait pas d'effets optiques. Il déteste les images composites, l'emploi du blue-screen, pour plusieurs raisons. Déjà parce que c'est onéreux et, qu'à quelques exceptions près, les effets sont visibles à l'écran. Roger Corman tenait à ce que le tyrannosaure de **Carnosaur** soit crédible, à ce qu'il puisse se promener. Selon ses directives, j'ai opté pour des miniatures en perspective forcée, et des dinosaures de taille réelle animés mécaniquement.

Les tyrannosaures de *Carnosaur* et *Dinosaur Island* se ressemblent étrangement. Cette gémellité est-elle volontaire ?

Carnosaur et **Dinosaur Island** utilisent tout simplement le même dinosaure grandeur nature. Pour des motifs économiques, mais aussi parce qu'il aime beaucoup **Carnosaur** et les films de dinosaures, Roger Corman s'est lancé sur **Dinosaur Island** sans réfléchir. Même si le budget de **Dinosaur Island** est bien faible comparé à celui de **Carnosaur**, ce film m'a offert l'opportunité d'essayer des effets que je n'avais pu effectuer auparavant. En effet, le scénario de **Carnosaur** évoluait au fil de la production. L'action, au départ, devait se dérouler en plein jour, mais le réalisateur Adam Simon a préféré la nuit. Les effets à base de miniatures et de perspective forcée fonctionnant essentiellement à la lumière, j'ai dû me rabattre sur une marionnette géante. **Dinosaur Island**

■■■



Vigilant, le réalisateur Adam Simon vérifie la photogénie du tyrannosaure de ***Carnosaur.***

■■■

étant un film diurne, j'ai davantage pu exploiter la fausse perspective et mes modèles réduits de dinosaures. Je suis très satisfait des effets spéciaux de **Dinosaur Island**, d'autant plus que le tournage n'a duré que deux semaines. Les deux réalisateurs, Fred Olen Ray et Jim Wynorski, les plus prolifiques des Etats-Unis, connaissent toutes les ficelles de la série B et savaient ce qu'ils faisaient. Ils avaient pour unique intention de réaliser une comédie, d'approcher de manière burlesque et sexy le monde des dinosaures. L'ambiance très détendue sur le plateau s'en ressentait.

Comment avez-vous créé le tyrannosaure commun à *Carnosaur* et *Dinosaur Island* ?

Pour fournir l'illusion d'un dinosaure vivant, bien tangible devant la caméra, vous avez deux techniques. La première consiste à construire un monstre grandeur nature. J'ai d'abord fabriqué un squelette en aluminium, pour le recouvrir de plastique, de latex, des matières qui retrouvent la texture d'une peau de reptile. Afin de pouvoir manipuler cette créature, nous bénéficions de très grosses pompes hydrauliques. Par leur intermédiaire, on parvenait à quelques mouvements de la tête et des membres. Pour que le tyrannosaure paraisse se dresser ou se baisser, on utilisait également un immense levier. La seconde technique, effectuée sur des miniatures, est l'animatronique. Par sa complexité, la nôtre se rapprochait en fait plus de la robotique : un système de câbles manipulés à distance par des opérateurs permettent les mouvements désirés. Par exemple, l'opérateur lève le bras et la patte du dinosaure suit la même trajectoire. Nous avions tout un assortiment de cervo-moteurs pour la tête, ainsi que des télécommandes pour la gueule, le front, les yeux... A son potentiel maximum de mobilité, pour qu'il puisse marcher et paraître vivant, le tyrannosaure demandait quinze opérateurs.

***Carnosaur* et *Dinosaur Island* n'étant pas *Jurassic Park*, vous avez dû en baver pour parvenir à des effets spéciaux un tant soit peu spectaculaires...**

Si j'avais bénéficié d'une enveloppe plus coquette, j'aurais bien sûr mis à contribution des effets générés par ordinateur. Mais le budget papier-photocopie de **Jurassic Park** devait être supérieur au total des dépenses sur **Carnosaur** ! Par conséquent, nous avons gambergé un maximum en nous inspirant de certains fleurons des effets spéciaux, comme **Darby O'Gill et les Farfadets**, un de mes films préférés. Grace à la perspective forcée, les comédiens ont vraiment l'air de se promener dans des décors géants. Pour l'affrontement entre le bulldozer et le tyrannosaure de **Carnosaur**, j'ai, par exemple, veillé au moindre détail. Il fallait donc créer une réplique exacte miniaturisée de l'engin, éviter que le spectateur devine qu'il s'agit d'une maquette. Le plus complexe, toutefois, consiste à loger dans le même plan un dinosaure modèle réduit et un comédien. Vous devez parvenir à l'illusion du gigantisme de la créature alors que, dans la réalité, le monstre est minuscule. L'effet vous contraint à accorder une attention toute particulière à la lumière, aux ombres, aux constrastes, à la coordination des mouvements de la marionnette du tyrannosaure placé au premier plan et de ceux de l'acteur, loin derrière. Cette chorégraphie exige beaucoup de patience. Il faut également guider le comédien dans ses réactions, prétendument nez à nez avec une bête féroce qui se trouve, en fait, à une dizaine de mètres devant lui.

Au-delà de l'aspect purement technique, vos dinosaures sont-ils conformes aux maquettes en place dans les musées ?

J'ai engagé John Gluth, un paléontologue mondialement reconnu. Tous les deux jours, il venait au studio vérifier que nous restions dans le juste, corriger éventuellement nos erreurs. **Carnosaur** n'est effectivement pas une méga-production mais, vu la déferlante dinosaurienne du moment, nous ne pouvions échapper à d'inévitables comparaisons avec d'énormes machines hollywoodiennes. Nous ne voulions pas avoir honte de nos effets spéciaux. Pour cela, ainsi que pour éviter le ridicule, nous nous sommes donc attachés à ce que nos dinosaures soient le plus authentiques possible.

Votre opinion sur *Jurassic Park* ?

J'aime beaucoup, les effets spéciaux sont merveilleux. Steven Spielberg a réalisé là le film que tout le monde avait envie de voir. Il ne faut jamais oublier que le cinéma est un art, mais également une industrie. Et l'art n'évolue pas si le business s'écroule. En ce sens, Spielberg fait les bons choix.

Propos recueillis par **Marc TOULLEC**
(traduction : **Didier ALLOUCH**)

interview

PATRICK TATOPOULOS

La contribution française au monde cinématographique des dinosaures ! Installé à Hollywood, Patrick Tatopoulos est un "production designer" demandé. Après **Le Blob** et le **Dracula** de Francis Coppola et avant **Stargate**, un gigantesque space-opera mythologique, il a façonné sur sa table à dessin, et supervisé sur le plateau, les singuliers citoyens de Dinohattan, la ville souterraine de **Super Mario Bros**, des contribuables au sang froid, à la peau d'écailles...


Patrick Tatopoulos supervise le bon fonctionnement de Koopa devant le blue-screen.

Il semble qu'il n'était guère question de dinosaures dans les premiers jets de scénario de *Super Mario Bros*...

Au tout début de la production, il y a deux ans, lorsque **Super Mario Bros** était encore sous la tutelle de Greg Beeman, l'histoire n'incluait aucun dinosaure. Il y avait seulement un petit dragon dans un univers de sword & sorcery, avec une belle princesse, un château. L'atmosphère empruntait au dessin animé, au cartoon le plus délirant, sans aucune attache avec la réalité. Finalement, cette conception de **Super Mario Bros**, menant à une impasse, s'est auto-détruite. Dès lors, le producteur, Roland Joffé, s'est décidé à engager un nouveau réalisateur, une nouvelle équipe artistique. De la première équipe, je suis l'un des deux à avoir été repris.



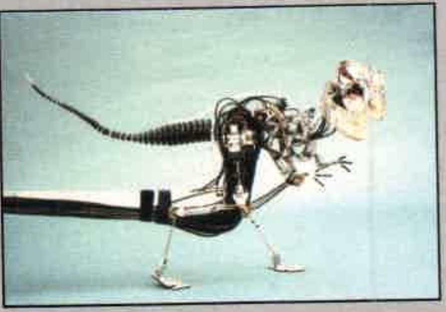

Les Goombas, reptiles humanoïdes au cerveau étroit. Du dessin à l'écran, rien n'a changé.

On ne peut pas vraiment dire que les dinosaures de *Super Mario Bros* s'inscrivent dans une tradition classique...

Après la création des Goombas, j'ai éprouvé une certaine frustration de ne pas avoir une représentation parfaite des dinosaures dans le film. Nous n'avions alors que des créatures hybrides, des monstres tordus, délirants. Yoshi est venu pour contrebalancer cet aspect purement dessin animé. Son réalisme devait servir de transition avec l'espèce animale dont descendaient tous les habitants de Dinohattan. De croquis en croquis, que je corrigeais moi-même avant de les soumettre à Annabel Jankel et Rocky Morton, j'ai abouti à un dinosaure réaliste, plus conforme à la vérité. Yoshi représente les racines du peuple étrange de **Super Mario Bros**. Il fait la transition entre ce que les dinosaures étaient il y a des millions d'années et ce qu'ils sont devenus. Cependant, je n'ai pas potassé des livres de paléontologie, visité des musées pour m'approcher de l'aspect d'un bébé tyrannosaure. M'intéressant aux dinosaures depuis que je suis gosse, j'ai en mémoire toutes les images nécessaires. De plus, pour être créatif, vous devez également laisser votre imagination vagabonder, ne pas vous appuyer excessivement sur des rapports très sérieux, dénués de fantaisie.

Le petit tyrannosaure Yoshi est une pure merveille, digne des dinosaures créés par Stan Winston pour *Jurassic Park*...

A l'écran, Yoshi est une créature totalement autonome car les effets spéciaux visuels ont effacé tous les câbles servant à l'animer. Toutefois, je regrette





A gauche, le squelette de Yoshi, une "petite" mécanique qui vaut quand même 500.000 dollars ! A droite, Yoshi habillé pour les besoins du tournage. Les câbles, qui sortent par l'issue de secours, seront effacés après les prises de vues en post-production.




Koopa, grand vizir des dinosaures de Super Mario Bros : deux stades inédits de ses métamorphoses à l'écran.

un détail. Etant encore bébé, c'est vrai que ses mouvements devaient être doux, lents, mais il s'agit également d'un reptile. Un reptile se déplace rapidement, nerveusement. J'aurais souhaité un Yoshi aussi speed que les raptors de **Jurassic Park** lorsqu'ils traquent les enfants dans les cuisines. Mais, malheureusement, je devais également prendre en compte l'opinion des réalisateurs et du responsable des effets visuels. C'est d'autant plus frustrant que le mécanisme de l'animal permettait d'accélérer sa démarche. En elle-même, la mécanique fonctionnait à merveille. Mais la réussite de Yoshi dépendait surtout du synchronisme entre les sept opérateurs, à l'image d'une chorégraphie dansée. La coordination souhaitée est intervenue après une somme incroyable de répétitions. Un marionnettiste se chargeait uniquement des yeux, un autre de la tête, un troisième de la queue... Un superviseur assurait le timing de l'opération, comme une sorte de chef d'orchestre. A part quelques problèmes de câbles à changer, à fixer, Yoshi a merveilleusement fonctionné. C'est vraiment une très belle mécanique, le résultat du travail d'une vingtaine de personnes pendant trois mois.

Malgré la perfection technique de Yoshi, les Goombas, la garde prétorienne du méchant, constituent la grande attraction de *Super Mario Bros*...

J'étais assis devant ma table à dessin lorsque Rocky Morton a regardé par dessus mon épaule le crayonnage d'un Goomba doté d'un crâne de taille modeste. Il m'a dit "tiens, ça me rappelle l'explorateur victime d'un réducteur de têtes dans la salle d'attente de **Beetlejuice** !". Lui et Annabel Jankel cherchaient justement à s'orienter dans la direction empruntée par Tim Burton. Rapidement, sur cette base, nous avons abouti aux Goombas tels que vous les connaissez. En cours de route, pour des raisons surtout budgétaires, nous avons dû éliminer trois de ses créatures, dont un Goomba-tricératops et un Goomba-plésiosaure.

Comment êtes-vous parvenu à cet intermédiaire entre l'humain et le reptile, le dinosaure ?

On peut y arriver très simplement en recourant à des artifices évidents. Vous prenez un visage humain, vous élargissez la bouche, vous placez les yeux plus à l'avant, vous modifiez leur texture... Tous ces détails, ces caractéristiques, évoquent immédiatement le reptile. Il s'agit là d'une approche élémentaire, celle qui fut adoptée sur **Super Mario Bros**. Toutefois, j'ai longuement étudié les jonctions possibles entre le dinosaure et l'homme grâce à des dessins décrivant point par point l'évolution du premier vers le second. J'ai, par exemple, des croquis décrivant la transformation progressive, réaliste, du tricératops en être humain. Je voulais que les passants dans les rues de **Super Mario Bros** portent sur eux des réminiscences des dinosaures qu'ils furent, à travers la forme du visage. En regardant cette personne, vous deviez deviner de quelle espèce de dinosaure il descend. Dommage que cette option ait été abandonnée ; nous avions peur de nous montrer trop sérieux, trop didactiques. Le côté dinosaure s'est du coup un peu évaporé, notamment dans le personnage de Dennis Hopper, Koopa. A l'origine, il arborait une bouche plus grande, portait des maquillages, mais, lorsque vous détenez un comédien de cette stature, vous vous devez aussi de le montrer. J'ai également été déçu du résultat de la séquence de sa chute. J'avais imaginé une régression du personnage, de l'homme jusqu'aux origines de la vie, par plusieurs étapes réalistes. Une fois de plus, la production, craignant un investissement trop important, s'est désistée.

En travaillant sur un design, pensez-vous à ceux qui vont suer sang et eau en manoeuvrant vos créatures de l'intérieur ?

Bien sûr, mais deux ou trois gars ont quand même suffoqué à cause de la chaleur, de l'humidité de la Caroline du Nord. Cependant, un système de ventilation permettait aux comédiens dans le costume de respirer. Le plus lourd était le manteau, et non la fausse tête radiocommandée. Au bout d'un certain temps, nous avons complètement identifié les acteurs à leurs Goombas respectifs. Nous aurions dû les regarder à hauteur d'homme en leur parlant, parce que la tête se situait sous la longue redingote. Eh bien non, nous levions les yeux pour nous adresser au buste qu'ils portaient sur les épaules ! Les comédiens se sont d'ailleurs pris au jeu en laissant leur créature répondre à leur place. Sur le tournage, les Goombas ont acquis une existence propre ; ils sont devenus réels.

Propos recueillis par Marc TOULLEC

DINOSAURS

Un Sitcom préhistorique avec des dinosaures dans des rôles généralement tenus par des humains ? Tout arrive. Ainsi, **Dinosaurs**, une idée du regretté Jim Henson, transplante dans une préhistoire digne des **Pierrafeu** toutes les carences humaines des années 80/90. Témoins privilégiés de l'évolution des hommes, ces grosses bêtes débonnaires, animées par des figurants à l'intérieur de costumes façon Tortues Ninja et par l'animatronique, connaissent eux aussi des problèmes quant à l'écologie, l'insécurité dans leur petit parc jurassique... La métaphore fonctionne à plein, faisant des reptiles géants d'aimables gendarmes mettant en garde l'humanité des problèmes qu'elle connaîtra quelques dizaines de millions d'années après. Dans cette série destinée à la jeunesse et diffusée en 1991 sur *ABC*, les hommes sont finalement les primitifs, les faire-valoir comiques forcément idiots, tandis que les dinosaures tirent des enseignements de leurs gaffes, de leur intelligence défaillante. Beau message.



Big le mégalosaure et son rejeton !

interview

BRET PIPER

Au fin fond du New Hampshire, Bret Piper ne prétend pas réaliser **Jurassic Park** tous les jours. Bon an, mal an, cet indépendant farouchement enraciné dans sa ville de Derry perpétue des effets spéciaux d'animation inventés par Willis O'Brien. Une tradition presque aussi vieille que le cinéma. Spécialiste des effets spéciaux, mais aussi réalisateur-producteur-scénariste, Bret Piper, également géniteur du très Z **Raiders of the Living Dead**, reconstitue ses segments de préhistoire à domicile.



Bret Piper's Family : l'escouade des reptiles, protagonistes de The Dinosaur Kid.

On ne peut pas dire que vous travaillez sur des productions du niveau de *Jurassic Park* !

Je suis très bien dans mon coin, à Derry. Je me situe complètement à l'opposé de Steven Spielberg. De toute façon, on ne peut pas dire que je sois vraiment dans l'industrie du cinéma. Je fais des films de mon côté. Lorsque je me mets au service de quelqu'un d'autre, le téléphone et le fax me suffisent. M'installer à Hollywood ne m'intéresse pas du tout. J'ai des amis là-bas et ceux-ci me racontent tellement d'horreurs que j'ai nullement l'intention de m'y rendre.

Quelle mouche vous a piqué pour que vous soyez si accro des dinosaures dans vos effets spéciaux ?

Tout gosse, j'ai vu **King Kong** à la télévision, puis tous les films de Ray Harryhausen. A 12 ans, j'ai fait ma première tentative dans le genre, un court métrage d'après "Le Monde Perdu" de Conan Doyle. Devant les difficultés, j'ai abandonné la partie. Mais j'ai tout de même atteint les trois minutes de métrage ! Aujourd'hui encore, je rêve de porter ce roman à l'écran. Je l'ai lu un millier de fois et je ne m'en lasserai probablement jamais. Je sais qu'*Universal*, au milieu des années 70, avait pour intention d'adapter à nouveau "Le Monde Perdu" à l'écran avec Jack Arnold à la réalisation. Le projet est tombé à l'eau.

Vos dinosaures sont assez sophistiqués, malgré les faibles budgets qu'on vous accorde...

Le principe de l'animation est très simple. Je l'ai appris à l'un de mes neveux qui est seulement âgé de 7 ans. Pourtant, au bout d'une heure, il avait tout compris. Maintenant, il commence à tourner ! Le plus important, c'est l'expérience ; il s'agit là de l'unique façon d'acquérir toutes les ficelles d'une animation réussie. Animer des dinosaures, ou d'autres créatures, se résume à la répétition de la même opération des milliers de fois. Le plus complexe tient encore dans la construction de l'armature

■■■



*Un molosse entre le chien de garde et le dinosaure pour le désopilant **A Nymphoid Barbarian in Dinosaur Hell**.*



*Petits moyens pour bel effet : un spinosaure sculpté par Bret Piper pour **The Dinosaur Kid**.*



*Encore un dinosaure fictif, sorti de l'imagination de Bret Piper, pour **A Nymphoid Barbarian in Dinosaur Hell**.*

■■■

métallique de votre marionnette. Il n'existe aucun livre sur le sujet. Personnellement, j'ai longuement édudié une photo du squelette de King Kong dans la revue *Famous Monsters*. D'après ça, j'ai pu construire mes premières armatures.

Scientifiquement, essayez-vous de vous rapprocher au mieux de la vérité ?

Oui, j'essaie... En général, je me procure des photos du squelette des animaux préhistoriques que je reproduis. J'en respecte d'ailleurs les proportions. Ensuite, je donne l'apparence la plus réaliste à la créature, à condition que celle-ci n'ait pas une vocation fantaisiste bien sûr, comme le monstre inspiré du plésiosaure de **Mysterious Planet** et les dinosaures de **A Nymphoid Barbarian in Dinosaur Hell**. Techniquement, tous mes effets spéciaux sont très simples. Faute d'argent, je ne peux me permettre quelque chose de trop sophistiqué. Il y a très peu de plans où les dinosaures cotoient les acteurs : cela coûte trop cher. Alors, j'opte pour des maquettes géantes. Mes techniques sont celles que Willis O'Brien utilisait en 1925 dans **Le Monde Perdu**.

N'est-ce pas risqué à une époque qui marque l'avènement des ordinateurs d'Industrial Light and Magic, à l'oeuvre sur *Jurassic Park* ?

Je n'ai vu de **Jurassic Park** que des extraits à la télévision. Maintenant que j'ai compris comment fonctionnaient vraiment les effets spéciaux, je ne ressens pas le besoin de le visionner dans son intégralité. On dit que **Jurassic Park** va enterrer l'animation image par image, mais j'en doute car, dans ce domaine, vous pouvez tirer une leçon de la sortie du **Dragon du Lac de Feu** et du **Choc des Titans**. Dans **Le Dragon du Lac de Feu**, vous avez des effets spéciaux dont on disait alors qu'ils étaient insurpassables tandis que dans **Le Choc des Titans**, Ray Harryhausen se contentait de techniques vieilles de 30 ans. Le premier fut un bide retentissant, le second un succès. Qu'importe les effets spéciaux car c'est toujours l'histoire qui attire le public. Je n'aime pas trop le principe de production de **Jurassic Park**, un film anonyme ; n'importe qui aurait pu le diriger avec un budget aussi important. **Jurassic Park**, c'est l'usine ! Personne ne peut revendiquer la paternité des effets spéciaux, ce qui n'est pas le cas d'un film dont les trucages sont signés Ray Harryhausen, un artiste authentique qui marque de son empreinte le travail accompli, généralement en solitaire. Sur **Jurassic Park**, il y avait une armée d'opérateurs devant les écrans des ordinateurs. Personne n'a apposé sa griffe aux effets spéciaux, et sûrement pas Stan Winston qui tente de s'en attribuer tout le mérite. Personne ne peut dire : "J'ai fait les effets spéciaux de **Jurassic Park**". Cela enlève du charme au film. Quant à Steven Spielberg, il était sur le dos des opérateurs à leur dire : "Oui, ça me plait. Non, ce n'est pas du tout ce que je veux !".

Vous êtes en somme un véritable artisan ?

Tout à fait. Je trouve le financement de mes films chez mes amis, dans ma famille. J'investis également mon propre argent. Cela représente des sommes minuscules. Mon film le plus onéreux a coûté 130.000 dollars, l'équivalent d'un Roger Corman des années 50. Toutefois, aujourd'hui, je travaille sur un projet plus ambitieux, un film de dinosaures en route depuis deux ans déjà, **The Dinosaur Kid**. J'en suis à la construction de 25 créatures d'espèces différentes. Ils ont littéralement envahi ma maison. On y trouve notamment un reptile géant proche du monstre du Loch Ness. Je travaille en ce moment même sur un spinosaure, une sorte d'allosaure avec une queue très fine.

Vous allez passer à la postérité pour être le créateur du "tromatosaure" de *A Nymphoid Barbarian in Dinosaur Hell* !

En fait, ce titre, à qui je dois d'ailleurs beaucoup, est une pure invention de *Troma*. Au départ, le film s'appelait **Dark Fortress**. Je l'ai tourné tout seul dans mon coin, pour me remettre de l'expérience douloureuse de **Mutant War**, un vrai cauchemar. Les producteurs, des escrocs, ne m'ont pas versé un seul dollar ! J'ai laissé aux gens de *Troma* le soin de "tromatiser" **Dark Fortress**. En fait, le "tromatosaure" n'a rien d'un dinosaure. Il s'agit d'un lombric monstrueux, jumeau de celui de **L'Empire Contre-Attaque**. Melanie, la fille de 14 ans de mon co-producteur Al Pirnie qui joue également le méchant, servait de marionnettiste pour la manipulation des mâchoires dans certaines scènes !

Propos recueillis par **Marc TOULLEC**
(traduction : **Didier ALLOUCH**)



dino preview :

DINOSAUR ISLAND

Ci-dessus, la blonde et capiteuse Robin Chaney subit l'ablation du bras gauche par un tyrannosaure déjà opérationnel dans **Carnosaur**. 500.000 dollars suffisent aux réalisateurs Fred Olen Ray et Jim Wynorski, des gredins en faction dans la série B depuis une décennie, pour mener à bon port cette production Roger Corman au scénario stupéfiant. **Dinosaur Island** décrit en effet l'aventure de cinq mercenaires échouant sur une île dont les autochtones, des playmates peu farouches, livrent un combat sans merci contre un tyrannosaure. "*Dans tous les films de dinosaures, on retrouve des femmes préhistoriques. Mais jamais vous n'avez pu les voir à poil !* ***Dinosaur Island*** *est l'un des premiers à dévoiler tous leurs charmes. C'était le fantasme de tous les gamins de notre époque. Notre film n'a donc rien à voir avec* ***Jurassic Park***" signale quand même Fred Olen Ray au cas où quelqu'un aurait pu croire qu'il chercherait des noises à Spielberg sur son propre terrain. Mais Fred Olen Ray est au moins gagnant sur un point. Dans **Jurassic Park**, aucune demoiselle en tenue d'Eve ne gambade auprès des dinosaures. Dans **Dinosaur Island**, elles sont une demi-douzaine à taquiner ainsi le reptile. Alors, Spielberg K.O. ?

fin

DEMOL

La comédie, c'est terminé pour Stallone qui se tourne à nouveau vers le film d'action. Alors que Cliffhanger n'est pas encore sorti en France, Stallone vient de boucler Demolition Man où un super-flic et un super-méchant se disputent un Los Angeles futuriste après 30 ans passés dans un caisson réfrigéré. Pour assurer le spectacle, les adversaires ont heureusement gardé ce qu'il faut de sang chaud !

John Spartan (Sylvester Stallone) et Simon Phoenix (Wesley Snipes) : le bon et le méchant réunis le temps d'une photo.

Sylvester Stallone dans *Mad Movies*, c'est arrivé une fois. Dans le numéro 37. Profitant de la Rambomania, un article sur **Rambo II** en avait profité pour se glisser entre **Lifeforce** et **Mad Max III**. Peut-être pensait-on à l'époque que Stallone dérapait dans le fantastique en se façonnant un personnage infatigable, indestructible, capable de gagner à 1 contre 1000. Un super-héros en somme, un Superman de la guerre, un Terminator de chair et d'os... C'était une erreur... Au contraire d'un Schwarzenegger qui a souvent marié avec succès action et fantastique (**Conan, Predator, Running Man, Total Recall**...), Stallone a toujours œuvré dans les limites du réalisme. Rocky, Rambo et Cobra n'ont jamais visité Mars, ni eu à faire avec des chasseurs venus d'ailleurs. L'alpiniste Gabe Walker de **Cliffhanger**, bientôt sur les écrans, confirme la chose : le héros selon Stallone a les pieds sur Terre, même lorsqu'ils pendent dans le vide ! **Demolition Man** devrait changer les choses de façon radicale. Les premières images du film font d'ailleurs passer Rambo pour un petit soldat aux méthodes poussiéreuses : avec une grosse pétoire dans chaque main, Stallone saute d'un hélicoptère accroché à un élastique et canarde l'immeuble vitré où le méchant de l'histoire retient une trentaine d'otages. Le GIGN peut aller se rhabiller ! Dans la grande tradition des films dont l'intérêt est tout entier concentré dans le titre, **Demolition Man** se pose là : "l'homme qui démolit". Groumff, ça va péter ! Pas étonnant donc que derrière le projet se profile la silhouette du producteur Joel Silver, l'homme pour qui un bon décor est un décor mort. Dans **Piège de Cristal**, le building était soumis à un interminable blind-test pyrotechnique dont il ne sortait pas indemne. Dans **L'Arme Fatale II**, la maison sur pilotis finissait carrément en bas de la colline d'Hollywood ! Mais si influence il y a sur **Demolition Man**, ce sera sans doute celle de Daniel Waters, scénariste très doué et très coté à Hollywood depuis son script déjanté pour **Batman le Défi**, et ayant déjà travaillé sous la coupole de Silver à l'occasion de **Hudson Hawk** : un film barge et anachronique pour un bide énorme. Heureusement, Silver n'est pas rancunier !



*Après **Arrête ou ma Mère va Tirer**, Stallone revient à des méthodes plus expéditives !*

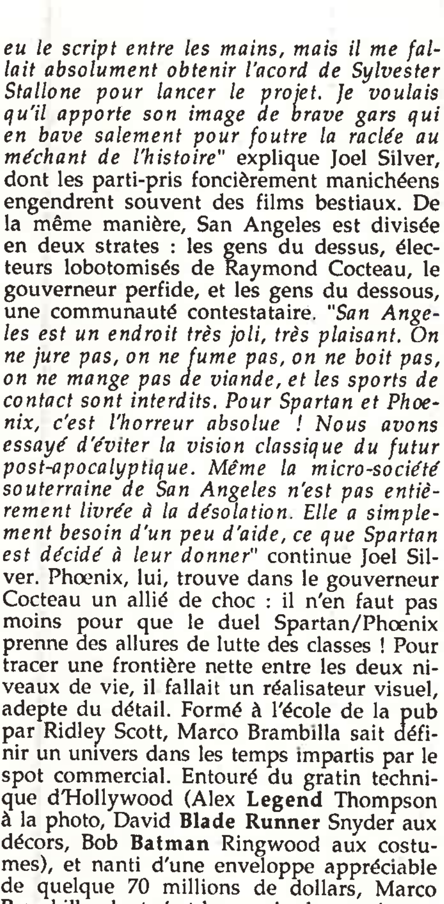
ITION MAN



Spartan dans l'uniforme très germanophile de la police de San Angeles.

Demolition Man commence donc comme décrit plus haut. En intervenant sans crier gare contre le psychopathe taré de service Simon Phoenix (Wesley Snipes), le flic John Spartan (Stallone) cause de nombreux dégâts matériels et la mort d'une trentaine d'otages. Une gaffe digne du Commandant Sylvestre immortalisé par les Guignols : "Putain, j'vais m'faire ENGUEULER" ! Nous sommes en 1996, pendant les troisièmes émeutes de Los Angeles, et l'engueulade des supérieurs hiérarchiques de Spartan tourne à la sentence sévère : le flic est condamné à 70 ans de réhabilition en dessous de zéro, cryogénisé dans une prison où il ne fait pas bon se geler les roupettes. Evidemment, Phoenix écope de la même peine. A deux, on se tient chaud ! En 2032, les autorités pénitencières, pour l'interroger, décongèlent Phoenix, lequel en profite pour s'évader illico et découvrir un Los Angeles futuriste. La ville a été rebaptisée San Angeles (elle a absorbé San Diego et Santa Barbara) et tout signe extérieur de violence a disparu. Le "Politically Correct" des années 90 a porté ses fruits : San Angeles est désormais une mégalopole aseptisée, ennuyeuse, léthargique, débarrassée de toute tension, de tout conflit. Phoenix, qui ne pouvait rêver d'un champ de bataille plus propre, ne tarde pas à terroriser à lui tout seul une populace peu habituée à ce genre de divertissement meurtrier. Pour le contrer, les autorités n'entrevoient qu'une solution : sortir John Spartan de son congélateur et le lâcher comme un chien enragé aux trousses de Phoenix. Le contentieux entre les deux hommes a bien attendu le nombre des années, et leurs retrouvailles dégénèrent rapidement en guerre civile...

*"Le scénario de **Demolition Man** a traîné un peu par-ci par-là. Steven Seagal, et d'autres personnalités du film d'action, ont*



eu le script entre les mains, mais il me fallait absolument obtenir l'acord de Sylvester Stallone pour lancer le projet. Je voulais qu'il apporte son image de brave gars qui en bave salement pour foutre la raclée au méchant de l'histoire" explique Joel Silver, dont les parti-pris foncièrement manichéens engendrent souvent des films bestiaux. De la même manière, San Angeles est divisée en deux strates : les gens du dessus, électeurs lobotomisés de Raymond Cocteau, le gouverneur perfide, et les gens du dessous, une communauté contestataire. *"San Angeles est un endroit très joli, très plaisant. On ne jure pas, on ne fume pas, on ne boit pas, on ne mange pas de viande, et les sports de contact sont interdits. Pour Spartan et Phoenix, c'est l'horreur absolue ! Nous avons essayé d'éviter la vision classique du futur post-apocalyptique. Même la micro-société souterraine de San Angeles n'est pas entièrement livrée à la désolation. Elle a simplement besoin d'un peu d'aide, ce que Spartan est décidé à leur donner"* continue Joel Silver. Phœnix, lui, trouve dans le gouverneur Cocteau un allié de choc : il n'en faut pas moins pour que le duel Spartan/Phœnix prenne des allures de lutte des classes ! Pour tracer une frontière nette entre les deux niveaux de vie, il fallait un réalisateur visuel, adepte du détail. Formé à l'école de la pub par Ridley Scott, Marco Brambilla sait définir un univers dans les temps impartis par le spot commercial. Entouré du gratin technique d'Hollywood (Alex **Legend** Thompson à la photo, David **Blade Runner** Snyder aux décors, Bob **Batman** Ringwood aux costumes), et nanti d'une enveloppe appréciable de quelque 70 millions de dollars, Marco Brambilla, dont c'est le premier long métrage, a toute latitude pour créer un monde différent, et surtout cohérent. *"Plutôt que de refaire ce qui a déjà été bien fait dans **Blade Runner** ou **Brazil**, nous avons opté pour des costumes d'inspiration japonaise, avec ce que cela suppose de calme et de tranquilité. Les gens qui habitent à la surface de San Angeles doivent s'accommoder de la couche d'ozone, qui s'est en majeure partie consumée, et portent en conséquence des tenues élaborées qui évitent que leur peau soit exposée au soleil. Au contraire, la communauté underground de San Angeles vit dans une immense décharge publique, et recycle tout ce qui peut l'être : ils s'équipent ainsi avec des pneus de mobylette, des vieilles canettes... La police, quant à elle, se devait d'être intimidante. Le look Gestapo s'est imposé de lui-même"* explique le jeune réalisateur qui a vu et revu **Metropolis**.



Simon Phoenix (Wesley Snipes décoloré pour l'occasion) sort les grosses pétoires.

Bottes cloutées, culotte de cheval, ceinture en cuir, blason doré : l'uniforme à connotation nazie sied admirablement à Stallone. Mais les intentions de **Demolition Man** ne vont pas vraiment dans le sens de la croix gammée. *"A la surface du globe, la distinction et la ségrégation entre les races ont disparu. Tout le monde vit en parfaite harmonie, tout le monde se ressemble de plus en plus. Les gens ont sacrifié leur individualité et leur liberté d'expression dans le seul souhait d'harmonisation. La société souterraine, par contre, est constituée de libres penseurs ayant une vision de la vie moins étroite. Malheureusement, ce sont les opprimés"* souligne Marco Brambilla, façon militant de gauche. Des mutants exposés aux radiations de **Total Recall** aux récents sans-abris de **RoboCop 3**, la science-fiction contemporaine ne cesse de récupérer l'actualité brûlante pour se donner bonne conscience. John Spartan, le "demolition man", sera-t-il lui aussi le défenseur "politiquement correct" de la veuve et de l'orphelin, des gauchistes en voie de disparition ? Non, car le contexte socialpolitique n'empêche pas **Demolition Man** d'être un film d'action pur particulièrement siphonné du ciboulot, un anti-**Arme Fatale** où Stallone joue les flics fou furieux mettant San Angeles à feu et à sang par simple conviction personnelle : il faut tuer le méchant ! A vrai dire, **Demolition Man** sonne déjà comme le retour de l'homo primitivus. Grognements prévus pour janvier prochain !

Vincent GUIGNEBERT

Gene Wilder se "paie" la tête de Fay Wray pour interpréter Frederick, le petit-fils du Baron Frankenstein.

le film décrypté

Frankenstein Junior

Bientôt 20 ans et **Frankenstein Junior** n'a toujours pas pris une ride. Comparé aux parodies actuelles (**Hot Shots 2**, **Alarme Fatale 1**, voire **Last Action Hero**), le film de Mel Brooks et Gene Wilder serait même plutôt frais et pétillant. Quand l'amour du genre préserve du poids des années !

Mel Brooks et Woody Allen, les deux comiques juifs les plus célèbres d'Hollywood, ont été formés à la même école new-yorkaise : celle du gag télévisuel, de l'idée immédiate. Mais à l'inverse de l'existentialiste binoclard, Mel Brooks a toujours préféré le gros prout qui troue le slip à la digne flatulence de l'esprit. De fait, ses films, réussis ou pas, sont gras et refoulent du derrière. Quand on parle de Mel Brooks, on converge immanquablement vers cette scène anthologique du **Shérif Est en Prison** : à la tombée de la nuit et autour d'un feu, des cow-boys ayant abusé de fayots se lancent dans un interminable concours de pets. La conquête de l'Ouest, en Dolby Stereo et Odorama, à voir avec des pincettes sur le nez ! Seulement voilà, depuis 1981 et **La Folle Histoire du Monde**, le rire chez Mel Brooks est devenu tellement épais qu'il coince au niveau des amygdales. Roi du "spoof movie" avec **Le Grand Frisson** et **La Dernière Folie de Mel Brooks**, Mel Brooks est tombé avec les années dans les travers de la parodie facile dont **La Folle Histoire de l'Espace** est le plus triste exemple. Son nouveau film, **Robin Hood : Men in Tight**, démarque le **Robin des Bois** avec Kevin Costner. Traduction de "Men in Tight" : des hommes en collants. Entendez par là des héros bien burnés dont la flèche pointe sous l'habit. Chez Mel Brooks, le dessous de la ceinture est une source inépuisable de jokes graveleuses ! Quand on connaît un peu le personnage, il est d'autant plus surprenant de trouver dans sa filmographie **Frankenstein Junior**, de loin son meilleur film, en fait un chef-d'œuvre tout court. Explications...

Parce qu'il cotoie sur les planches de Broadway sa femme Anne Bancroft, Gene Wilder est amené à faire la connaissance de Mel Brooks, qui fait ses classes à la télévision. Remarqué en 1967 pour un second rôle dans **Bonnie and Clyde**, Wilder ne parvient pourtant pas à "percer" sur les écrans. Mel Brooks, qui s'apprête alors à tourner un projet de longue date, **Les Producteurs** (son premier film), recherche encore la moitié de son team comique déjà constitué du gros Dom DeLuise. Gene Wilder, dont l'attitude dans la vie (timide, vulnérable, effacé) correspond au personnage, sera donc de la partie et **Les Producteurs** marquera le début d'une collaboration fructueuse entre les deux hommes sous le signe de la relation père-fils. Quelques années plus tard, Mel Brooks est sur le point de commencer les prises de vues du **Shérif Est en Prison** lorsqu'un des acteurs engagés est brutalement dégagé pour des raisons obscures. Brooks demande alors à son ami Wilder de suppléer à la dernière minute l'absent dans le rôle de The Waco Kid, un pistolero blasé qui avoue avoir tué plus de monde que Cecil B. DeMille ! Gene Wilder accepte, avec de la suite dans les idées. En contrepartie, Mel Brooks doit s'impliquer dans un projet que Wilder chérit pas dessus tout : un "spoof movie" d'après le **Frankenstein** période *Universal*. Pendant le tournage du **Shérif Est en Prison**, Gene Wilder planche donc sur ce qui deviendra plus tard, avec l'aide de Mel Brooks, **Frankenstein Junior**. La version définitive du scénario est co-signée par les deux amis, aux méthodes de travail différentes. *"Mel Brooks s'est armé d'un fusil de foire avec 50 plombs : 15 ont raté la cible, 15 autres ont touché les bords extérieurs, 10 se sont rapprochés du coeur et les 10 derniers ont atterri dans le mille. Pour ma part, je me suis muni d'un fusil à longue portée, j'ai tendu bien droit le bras et essayé de viser directement le centre de la cible. C'est peut-être une erreur, peut-être une réussite. Je ne sais pas"* s'inquiète Gene Wilder. A revoir **Frankenstein Junior**, Wilder avait tort de douter : c'est un tireur hors-pair !

Le succès foudroyant **du Shérif Est en Prison** fait de Mel Brooks le comique le plus prisé et le plus puissant d'Hollywood. En quittant les studios *Warner* pour ceux de *Twentieth Century Fox*, il n'a donc aucun mal à imposer ses choix : **Frankenstein Junior** sera intégralement tourné en noir et blanc, dans le plus pur style des productions *Universal*. La photographie, les cadrages, les décors, la musique..., jusqu'à la typographie du générique, seront empruntés à la trilogie : **Frankenstein**, **La Fiancé de Frankenstein** et **Le Fils de Frankenstein**. Cette fidélité esthétique empêche d'emblée **Frankenstein Junior** de se laisser voir comme une parodie classique où le gag prévaut sur l'impact visuel du genre visité. Mettre à plat le scénario de **Frankenstein Junior** donne d'ailleurs ceci :

"Le Baron Beaufort Frankenstein croupit déjà depuis longtemps dans son cercueil lorsqu'une main mal intentionnée y dérobe son testament. Déçu par les expériences de son fils, Beaufort avait décidé de léguer son héritage à Frederick Frankenstein, chirurgien-conférencier à Baltimore, USA. Réticent devant la proposition de l'huissier, celui-ci accepte malgré tout de se rendre en Transylvanie pour vérifier si la sinistre réputation pesant sur sa famille est fondée. Accueilli par Igor le Bossu et Inga la Belle, Frederick découvre le château de son aïeul, désormais gardé par la gouvernante Frau Blücher, puis tombe, au hasard d'une virée nocturne avec Inga, sur les carnets secrets du Baron. Retrouvant soudainement la fibre familiale, Frederick décide de poursuivre les travaux interdits, déterre un cadavre imposant et envoie Igor chercher le cerveau d'un homme savant. Peu dégourdi, Igor revient avec, baignant dans le formol, la cervelle d'un dérangé. Dans un état second, Frederick réveille les machines poussiéreuses du laboratoire et ressuscite le géant recousu sans se douter des conséquences de l'expérience"...

Un scénario qui se suit comme un nouvel épisode donné à la trilogie *Universal* et qui aurait pu s'intituler le plus sérieusement du monde **Le Petit-Fils de Frankenstein** si Wilder et Brooks n'avaient ajouté des "post-scriptum" en bas de page : des "post-scriptum" qui vont du jeu de mot foireux (*Werewolf !* s'inquiète Frederick - *Yes, there wolf, and there castle*... lui répond Igor) au dérapage fantaisiste (le numéro de claquettes du monstre) en passant par le gag à répétition (les chevaux hennissent dès qu'ils entendent le nom de Frau Büchler) et le gros clin d'œil à la caméra (obligatoire lorsqu'on compte Marty Feldman dans ses rangs !). Ce qui ailleurs passerait pour un détournement de clichés à des fins grossièrement comiques joue ici sur un registre plus subtil, carrément fragile : **Frankenstein Junior** est une déclaration d'amour à un genre, le seul exemple de parodie où l'humour est enrobé d'une tendresse infinie. Les références de **Frankenstein Junior** aux classiques de *Universal* ne vont ainsi jamais dans le sens de la destruction, de l'explosion du cliché : en jouant innocemment à la balançoire, le monstre envoie la petite fille jusque dans son lit ; enfermé dans une cellule avec le monstre, Frederick lui caresse le crâne et lui parle d'une voix douce pour apaiser sa colère... Le respect du mythe est donc magnifiquement entretenu, ceci jusque dans un épilogue incompris à l'époque de la sortie du film. Car en laissant vivre le monstre après un final vaudevillesque, Brooks et Wilder avouaient tout simplement leur incapacité à rire de sa mort, pourtant attendue. Oui, c'est très beau...

Incroyable de retenue et pourtant irrésistiblement drôle, **Frankenstein Junior** doit beaucoup au talent de son scénariste et interprète principal. Comme investi d'une mission divine, Gene Wilder pousse jusqu'à la maniaquerie la ressemblance avec les stars du cinéma de grand-papa. Au détour d'un plan, les yeux cernés et les cheveux décolorés en batailles, Wilder touche au génie : les spectateurs les plus attentifs auront reconnu Fay Wray, hurlant alors que King Kong s'avance vers elle !

Vincent GUIGNEBERT

Young Frankenstein. USA. 1974. Réal.: Mel Brooks. Scén.: Gene Wilder & Mel Brooks. Dir. Phot.: Gerald Hirschfield. Mus.: John Morris. Maq.: William Tuttle. Prod.: Michael Gruskoff pour Twentieth Century Fox. Int.: Gene Wilder, Peter Boyle, Madeline Kahn, Chloris Leachman, Teri Garr, Kenneth Mars, Gene Hackman... Dur.: 1 h 47.



1 - La créature de Frankenstein : le look Boris Karloff est adouci par la bouille ronde de Peter Boyle.

2 - Marty Feldman fait le pitre dans le rôle d'Igor le bossu.

3 - Frederick consolе le monstre après une grosse colère.

4 - Le monstre enchaîné dans sa cellule : King Kong est passé par là aussi...





THE INCREDIBLE TORTURE SHOW

Sans emprunter de chemin de traverse, Joel Reed en vient illico aux faits. C'est-à-dire à des séances de sado-masochisme, à des mutilations délirantes, des mises à mort sadiques. Prétexte ? Sardu, l'impresario d'un théâtre de grand-guignol, kidnappe des jeunes femmes pour approvisionner son harem. Ses captives sont destinées à un funeste destin. Imaginatifs dans l'atroce, Sardu et son éminence grise, Ralphus, un nain nécrophile, tranchent des pieds, électrocutent les tétons, scient une main, écartèlent, coupent des doigts, envoient des fléchettes sur un postérieur marqué d'une cible, écrabouillent une boîte cranienne dans un tourniquet... Parfois, ils abandonnent une de leurs pensionnaires à un toubib encore plus fêlé qu'eux, lequel praticien libidineux prélève toutes les dents d'une patiente avant de lui siphonner le cerveau par une cavité creusée à la perceuse électrique. Pour corser un spectacle déjà bien salé, Joel Reed jette quelques personnages dans une cage remplie de donzelles nues et cannibales. D'une gentille ballerine du New York City Ballet, Sardu fera une disciple zélée tandis que le critique d'art du *Times* qui aura douté de la qualité de ses mises en scène connaît un sort peu enviable dans les combles de son établissement...

Entre Herschell Gordon Lewis, le Marquis de Sade et le Grand-Guignol, **The Incredible Torture Show** s'élève à la hauteur de sa réputation. C'est cruel, complaisant, ponctué d'intermèdes goguenards, un rien ringards, de saynettes cherchant à surpasser les classiques japonais du genre. C'est aussi misogyne, assez coquet lorsque Sardu se la joue à la Vincent Price, efficacement gore malgré des effets spéciaux rudimentaires. Sexe et sadisme font bon ménage sans que Joel Reed cède un seul instant à la sophistication. Volontiers amoral, il se vautre avec une évidente délectation dans les sévices les plus délirants. Malsain, glauque ? Pas vraiment car, à force de surenchères, Joel Reed ne franchit pas certaines limites de bienséance. En fait, son show renvoie directement aux bons vieux **Fu Manchu** d'antan.

The Incredible Torture Show/ Bloodsucking Freaks. USA. 1976. Réal.: Joel M. Reed. Int.: Seamus O'Brien, Louie de Jesus, Niles McMaster, Viju Krim, Lynette Sheldon & les Caged Sexoids. Dist.: Haxan Films.

Une première médicale par un toubib dépravé : quand chirurgie et Black & Decker font bon ménage !

interview JOEL REED

Un vrai pilier du cinéma indépendant new-yorkais, ce Joel Reed, un réalisateur dont les historiens du Septième Art ne sauraient retenir le nom. Des morts-vivants nazis de **Night of the Zombies** à la karatigresse de **Lady Dragon** en passant par les cochons **Sex By Advertising** et **Career Bed** et le flingueur de **The G.I. Executioner**, le sieur Reed ne brode pas dans la dentelle fine. Mais, avec **The Incredible Torture Show**, il gagne avec panache ses galons de cinéaste culte...

Comment est né *The Incredible Torture Show* ? Initiative personnelle ou film de commande ?

L'idée de **The Incredible Torture Show** m'est venue en traînant avec des gens de l'American Ballet. Ils étaient intéressés par un film mêlant danse nue et sado-masochisme. A la suite de quoi, je suis parti voir un type, Guy Fontaine, qui possédait une troupe de danse incluant deux ou trois filles enchaînées. Il a réagi au quart de tour. Avec mes amis de l'American Ballet, nous sommes allés dîner dans son cabaret. Tout le monde était d'accord pour me donner l'argent nécessaire à la réalisation du film. Après que j'aie rédigé un synopsis de quelques pages, tous se sont désistés. Par chance, à la même époque, j'ai reçu un coup de fil d'un avocat cherchant à investir de l'argent pour éviter de payer trop d'impôts. Il m'a annoncé qu'il déposerait quelques centaines de milliers de dollars en chèques à la réception de l'hôtel Warwick à mon intention. Ne connaissant pas l'individu, je ne l'ai pas pris très au sérieux. Une semaine après, il me rappelle pour me dire "que le putain de chèque m'attendait depuis huit jours". Aussitôt, j'ai bondi au Warwick. **The Incredible Torture Show** s'est monté essentiellement grâce à cette somme : 75.000 dollars ! Nous l'avons presque entièrement tourné dans le cabaret sado-maso de Guy Fontaine, un étrange Canadien qui, durant le tournage, n'a pas cessé de rôder autour de mes filles.

Votre film est tout de même assez frappadingue. Où donc allez-vous puiser toutes ces idées tordues de sévices ?

Cela me vient tout naturellement car je suis un type très étrange. **The Incredible Torture Show** traduit par l'image toutes mes pulsions sadomasochistes. Mes créanciers sur le film étaient eux aussi très branchés à ce niveau. Ils m'ont largement rencardé. Pour ma part, j'ai repris pas mal de situations de magazines très spécialisés, de bandes dessinées cochonnes, et même nazies. De plus, certaines de mes comédiennes étaient ouvertement sado-maso. Elles affirmaient être prêtes à tout, y compris à donner dans la scatologie, à recevoir des corrections énergiques. Moi, je leur disais : "Mais, je veux simplement vous baiser !". Parfois, ça marchait. Accompagnée de sa mère, une gamine de 17 ans m'a montré un catalogue énumérant toutes les possibilités du sado-masochisme. Avec **The Incredible Torture Show**, mon intention était de tourner le film le plus outrancier jamais réalisé, d'y mêler à la fois sexe, gore et satire sociale.

Joel Reed et l'une de ses victimes consentantes.

Et les comédiennes se prêtaient-elles facilement à ce que vous leur infligiez sur le plateau ?

Oh oui ! Il fallait presque les obliger à conserver leurs vêtements. Aucune n'était une oie toute blanche. J'ai pris à part la mère de la gamine de 17 ans pour lui expliquer que la nudité était partie intégrante du film et que sa fille était trop jeune. Je me retourne après mon plaidoyer et l'adolescente s'était mis à poil sans que je lui ai demandé. Toutes les femmes sur le plateau de **The Incredible Torture Show** savaient qu'elles ne se trouvaient pas là par hasard. Pour être franc, un tel film sans jeunette en tenue d'Eve ne m'intéresserait pas. Bien sûr, j'apprécie les grands classiques du Septième Art, mais ce sont



Un supplice parmi tant d'autres : De Sade n'aurait pas dit non...

surtout les films où les sous-tifs explosent qui me motivent. Tant que je peux me faire du blé et dévêtir mes comédiennes - des gamines car les femmes de mon âge n'ont plus du tout de seins, tout baigne pour moi ! Ce sont mes seules ambitions cinématographiques.

Qui sont exactement ces comédiens que vous employez ? Ils sortent du ruisseau ?

Ce sont des professionnels, car je tenais à ce que le film soit fait dans les règles. Tous les acteurs, et surtout les actrices, ont été choisis au terme de longues auditions. On les a payés, mais aucun n'a fini riche et célèbre. Mes comédiens ont connu des fortunes diverses après le tournage. Seamus O'Brien, le héros, deux semaines après le tournage, a été assassiné par des cambrioleurs. Une des comédiennes a purgé une peine de prison. Un beau matin, des types du FBI ont débarqué ici, chez moi, à sa recherche. Sortie de tôle, elle a épousé un vieillard milliardaire de Long Island. Un bon plan. Un employé du *Reader Digest* m'a affirmé que sa patronne me connaissait bien pour avoir joué nue dans **The Incredible Torture Show** !

Et ce film ne vous a pas valu quelques menus déboires avec la censure ?



Sardu (Seamus O'Brien) : un Monsieur Loyal complètement fêlé de la cruauté gourmande...

The Incredible Torture Show a tenu l'affiche plusieurs années dans un cinéma de la 42ème Rue jusqu'à ce qu'une association de grognasses stupides se mette en tête de lutter contre les films pornos en dressant des piquets devant les cinémas. La police nous a donc demandé de retirer le film de l'affiche. J'ai reçu des propositions du monde entier pour l'acquisition des droits d'exploitation. Dans certains pays, **The Incredible Torture Show** a connu de gros problèmes. En Suède, un propriétaire de salles s'est même retrouvé les menottes aux poings pour l'avoir programmé. Aux Etats-Unis, malgré la vague de pubibonderie, il n'a jamais subi de coupes sombres. Un petit incident toutefois. Le directeur d'une salle de l'Ohio a présenté **The Incredible Torture Show** sans savoir exactement de quoi il s'agissait. Croyant à un film d'horreur classique, il l'a diffusé en matinée, lors des séances pour adolescents. La police n'a pas mis longtemps à l'embarquer !

Propos recueillis par **Patrick NADJAR & Bruno MACCARONE**
(Traduction : **Didier Allouch**)

AMERICAN CYBORG

On se croirait revenu au bon vieux temps de la série B italienne post-**Mad Max 2**, de **2019, Après la Chute de New York**, des **Nouveaux Barbares**, de toutes ces choses incongrues qui profitaient des terrains vagues, de costumes en lambeaux, des ruines... Mais depuis, **Terminator** est passé par là. Boaz Davidson (**Le Tombeur, Le Frimeur et l'Emmerdeuse** notamment, dans une filmographie remplie de **Salsa**) s'applique donc à fêter les épousailles entre George Miller et James Cameron. Ainsi, à l'aube de l'an 2000, la planète Terre, ravagée, subit la loi des machines contrôlées par un super-ordinateur, grand maître du Système. Son arme de prédilection : des cyborgs qui ont vu cent fois **Terminator**. L'un d'eux prend en chasse Mary, une jolie blonde porteuse du dernier espoir de l'humanité, un fœtus qu'elle trimballe dans un sac. Elle a exactement 36 heures pour atteindre un port lointain où doit arrimer un navire en provenance d'Europe, continent où, de sa progéniture, doit naître une race plus résistante à un environnement salement hostile. Chemin faisant, elle rencontre



Austin (Joe Lara) et le cyborg (John Ryan) : des empoignades pour le moins robustes.

Austin, guerrier solitaire, surtout intéressé par sa ration de drogue, mais qu'elle finira par rallier à sa cause, contre l'androïde indestructible, des cannibales en guenilles et des pluies acides... Proche du **Cyborg** avec Van Damme, cet **American Cyborg**, dans le genre, tient la route. Au milieu des gravas, des usines désaffectées et des monceaux de ciment fracturés, le compte à rebours s'engage. Le robot assume sa fonction de tueur invulnérable, l'héroïne sa fragile détermination toute féminine et le héros son rôle de sauveur providentiel camouflé sous sa carapace d'aventurier endurci par un univers impitoyable. Les amoureux des stéréotypes les plus tenaces apprécieront !

American Cyborg, Steel Warrior*. USA/Israël. 1992. Réal.: Boaz Davidson. Int.: Joe Lara, Nicole Hansen, John Ryan... Dist.: Delta Vidéo.*

HELLRAISER III

Malgré des résultats plus qu'honorables au box-office américain, **Hellraiser III** passe directement à la case Vidéo-Club dans l'hexagone. Dommage car cette séquelle réussie méritait bien une vingtaine de copies en circulation. Après avoir visité le Leviathan et l'Enfer derrière les murs de l'institut Shanar, Pin-Head, d'abord prisonnier d'une stèle au look torturé, sévit dans le night-club branché de l'odieux, J.P. Monroe. Là, parmi des centaines de fêtards, il sème la mort à grand renfort de revers d'hameçons arrimés à des chaînes. Là aussi, il recrute de nouveaux Cénobites : Barbie, CD (un D.J. dont le crâne est farci de compact-discs), Camerahead (avec zoom incrustré au lieu de l'œil), Rick le Barman (dont les cocktails à base d'essence sont explosifs)... C'est cette horde de créatures aussi dantesques que pittoresques qui se lance aux trousses de la journaliste novice Joey Summerskill, hantée par la mort de son père au Vietnam. Pin-Head met à profit cette fêlure pour attaquer la jeune femme dans ses rêves. Mais, au-delà du miroir, Joey, dans les tranchées de la guerre 14/18, converse avec l'autre Pin-Head, celui qui allait devenir le leader des Cénobites, le très british Elliot Spencer partagé entre son fond humain et sa fascination pour les plaisirs de la chair les plus illicites...



Pin-Head (Doug Bradley) : derrière la façade demeure un zeste d'humanité.

Adroitement, Tony Hickox illustre la création de Clive Barker. Moins ouvertement sado-maso que Barker, moins sadique et ésotérique qu'un Tony Randel trop fervent de démonologie (**Hellraiser II**), Tony Hickox marie gore imaginatif (le massacre dans le night-club est un sommet dans le genre), humour très noir (quand Pin-Head contraint le prêtre à goûter à un bout de son cerveau), spectacle pur (lorsque les Cénobites attaquent la ville) et surréaliste pour les passages de l'autre côté du miroir... Tout se tient, y compris l'interprétation de Terry Farrell, les effets spéciaux saignants de Bob Keen (un pilier de la série) et la mise en scène souvent baroque, manière épouvante italienne des sixties, de Tony Hickox, digne héritier de son père.

Hellraiser III : Hell on Earth*. USA/Grande-Bretagne. 1991. Réal.: Tony Hickox. Int.: Terry Farrell, Doug Bradley, Paula Marshall, Ken Carpenter, Kevin Bernhardt, Ashley Laurence... Dist.: CIC Vidéo.*

Lire également articles in *Mad Movies* 74 & 81

COMBAT SHOCK

En comparaison, **Né un 4 Juillet** d'Oliver Stone, c'est vraiment de la rigolade, la vision *Walt Disney* du retour au pays après l'enfer Vietnamien. Sans avoir mis les pieds du côté de Saïgon, Buddy Giovinazzo s'imprègne du traumatisme subi, de l'horreur. Mais ce ne sont pas ses images du Vietnam, cheap et maladroites, qui entraînent le malaise, la nausée. C'est son portrait d'un morceau pourri d'Amérique, une parcelle de cauchemar urbain, Staten Island, Etat de New York. Des rues sales, des rideaux de fer baissés à perte de vue, y compris celui d'une soupe populaire, une file d'attente devant l'ANPE locale, la vermine qui grouille dans une poubelle, des ordures s'entassant un peu partout, une végétation maigrichonne poussant entre les pavés fissurés... Frankie traîne sur les trottoirs. Pour lui, l'après-Vietnam est plus âpre encore que le combat dans la jungle. Il habite un deux pièces immonde, en compagnie de Kathy, une épouse hideuse, et de son bébé, un monstre jumeau de la créature embryonnaire de **Eraserhead**. Rien à se mettre sous la dent, sinon du lait rance. Dans un coin, une télévision minuscule agonise... Noir, c'est vraiment noir. Aucune issue possible, même par l'errance au gré des rues mal famées, sordides, fréquentées par des junkies, des truands, des maquereaux et des putes. Aboutissement de cette dérive fantômatique, obsessionnelle : la mort, inévitable lors d'un dénouement nihiliste, insoutenable où même le bébé gémissant, fils de Frankie et de l'Agent Orange généreusement déversé au Vietnam, goûte à une désespérance fatale, totale, au-delà même des ténèbres du tombeau. Au moins du niveau de celle de **Henry, Portrait of a Serial Killer**, la mise en scène de Buddy Giovinazzo est à la hauteur du propos.

Combat Shock/ American Nightmares. USA. 1984/ 86. Réal.: Buddy Giovinazzo. Int.: Ricky Giovinazzo, Veronica Stork, Mitch Maglio, Asaph Livni, Nick Nasta... Dist.: Haxan Films.



Un bébé mutant issu de l'Agent Orange : l'héritage de l'enfer vietnamien.

interview
BUDDY GIOVINAZZO

Réalisateur de courts métrages "étranges" (**Jonathan of the Night, Subconscious Realities, Lobotomy**) et d'un pré-film pour un projet avorté (**Maniac 2 : Mister Robbie** avec Joe Spinell), Buddy Giovinazzo, avec des queues de cerise et un culot monstre, jette un regard sans concession sur l'après-Vietnam. Pas question pour cet indépendant farouche, auteur de quelques clips et d'un livre sur les aléas de l'existence citadine ("Life is Hot in Cracktown") de voir la vie en rose...

Les retombées de la guerre du Vietnam ont sacrément dû vous secouer pour que vous tourniez un film aussi éprouvant que *Combat Shock*...

J'avais un peu plus de 24 ans lorsque j'ai commencé **Combat Shock**. L'idée m'est venue à la lecture d'un journal dont un des articles était consacré au suicide des vétérans du Vietnam. Le sujet m'a aussitôt captivé ; je trouvais intéressant de rechercher la cause de ces décès. Je me suis donc mis à écrire l'histoire de ce type, Frankie, contraint par son passé à se donner la mort et à massacrer sa famille. Je n'ai pas fait de longues recherches pour aboutir au scénario du film mais plusieurs membres de ma famille ont servi au Vietnam. Je les ai questionnés car, pour ma part, je n'y suis pas allé.

D'ailleurs, vous n'êtes pas non plus allé au Vietnam ou aux Philippines pour tourner le film...

Je suis resté près de New York, à Staten Island. J'ai construit la cabane où Frankie est torturé dans le jardin de ma mère. Six mois durant, on s'est refusé à tondre la pelouse, histoire d'avoir un décor un peu plus réaliste. L'herbe était si haute que les voisins, inquiets, ont plusieurs fois appelé les flics. De toute manière, je n'avais pas les moyens de faire autrement. Réaliser **Combat Shock** a demandé deux ans de travail. C'est grâce à mes courts métrages universitaires et à l'enseignement du cinéma que j'ai pu, au départ, financer **Combat Shock**. J'avais 40 dollars en poche et un script de 40 pages que j'ai photocopié en dix exemplaires. On tournait surtout le week-end dès qu'on avait rassemblé assez d'argent. Ne pouvant guère payer les comédiens, toute ma famille a participé à l'entreprise. Au début, mon frère, Ricky, devait uniquement composer la musique ; il ne voulait absolument pas incarner Frankie. Puis, pendant les auditions, il m'a demandé "laisse moi essayer". Parfait. Et puis c'est très avantageux de diriger son frère parce que, deux ans durant, il est très difficile de compter sur la disponibilité d'un comédien. Au moins, Ricky, je savais toujours où le trouver. Dans **Combat Shock**, vous avez donc mes trois frères, ainsi que mes parents.

Votre description de l'Amérique fait froid dans le dos. Vous montrez une ville sale, dangereuse, déprimante, à l'abandon...

C'est pourtant le témoignage de la réalité. Les new-yorkais, et plus particulièrement les habitants de Staten Island, n'ont pas apprécié que j'adopte ce point de vue. Même si tout n'est pas aussi noir, je ne voyais pas l'intérêt de décrire le côté heureux des choses, l'aspect ensoleillé. De plus, je vis à Staten Island. Malgré tous ces sans-logis, ces junkies et ces clochards, il ne s'agit pas du coin le plus chaud de New York ; il y a bien pire. De plus, lorsque je me trouve dans un quartier propre, trop clean, je n'y crois pas ; j'ai l'impression de marcher dans un rêve.

La séquence où le copain drogué de Frankie se shoote est pour le moins troublante.

A ce moment-là, beaucoup de spectateurs sortent de la salle, choqués, dégoûtés. Mais je n'ai rien inventé. J'ai réellement vu un junkie en panne de seringue s'ouvrir les veines avec une lame de rasoir pour y injecter directement l'héroïne. Cette scène terriblement réaliste est l'une des mes préférées.

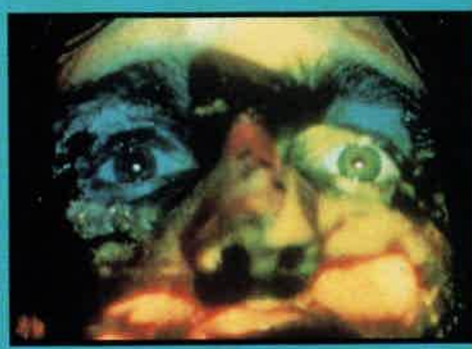
Dans le genre, les flashes-back du Vietnam donnent allègrement dans le gore le plus craspec.

Je ne peux pas imaginer une guerre qui ne soit pas pire que celle que j'ai filmée. Toutefois, dans **Combat Shock**, je ne suis pas totalement parvenu à ce que je souhaitais. Je voulais, par exemple, de véritables rivières de sang, la chose la plus dégueulasse que vous ayez jamais vue sur un écran de cinéma. Techniquement, sans un rond en caisse, ce n'était pas faisable. Pour le final, idem. J'avais en tête un massacre terrible, une pièce littéralement transformée en piscine d'hémoglobine. Faute de ne pouvoir filmer cela, j'ai accentué le réalisme des situations. A l'époque, j'étais marié avec une infirmière. Elle est devenue notre "blood consultant", une conseillère médicale qui me renseignait sur la couleur du sang, sur sa densité !

Le bébé de *Combat Shock* évoque irrésistiblement celui de *Eraserhead*. Vous en étiez conscient ?



Frankie (Ricky Giovinazzo) au bord du néant. Une image nihiliste.



Tout le Vietnam projeté sur le visage de Frankie : une projection de l'intérieur...

Eraserhead compte parmi mes films fétiches. En ce qui concerne le style, je ne me sens pas très proche de David Lynch, mais je pense néanmoins que nous avons la même vision des choses, traduite différemment. Mais David Lynch est un bien meilleur cinéaste que moi. Dès le départ, j'étais conscient de la filiation avec **Eraserhead**, mais aussi avec **Taxi Driver**. J'adore Martin Scorsese ; j'aimerais lui montrer **Combat Shock**. Comme David Lynch, j'attache beaucoup d'importance à la bande sonore. J'y consacre autant de temps que le montage. Celle de **Combat Shock** m'a demandé neuf mois de travail. J'ai créé en studio une ambiance propre à chaque scène. Je savais de toute façon qu'en négligeant le son je tuerais mon film. Au finish, je suis parvenu à vingt ambiances sonores différentes, y compris la voix-off de Frankie. Par son intermédiaire, je tenais à ce que le public



La silhouette du vétéran dans un enfer urbain qui vaut bien celui des rizières.

pénètre au cœur de ses pensées, qu'il réagisse encore plus intimement à l'horreur de son désespoir car **Combat Shock** est un film très pessimiste. Terminer par un happy-end n'aurait rimé à rien. Pour cette raison, j'aime beaucoup **Bad Lieutenant**. J'aime les films qui vont jusqu'au bout. Mais aujourd'hui les producteurs ne prennent que très rarement ce genre de risque : ils veulent du **Sister Act** !

Un style de cinéma auquel vous n'allez évidemment pas vous consacrer !

Oh non ! Je projette de tourner **123 Depraving Street**. Il s'agit d'un thriller érotique très crade, l'histoire d'un jeune type qui revient chez lui après un an d'absence. Il fait connaissance avec ses nouveaux voisins, un couple dont la femme l'attire. Ceux-ci l'invitent à une soirée très particulière, genre partouze, drogue, travestis... La femme le séduit en lui faisant boire une drogue hallucinogène. Ils font l'amour tandis que le mari les regarde en se masturbant. Le lendemain matin, il se réveille près du cadavre d'une des convives de la party. Commence alors une énigme mêlant psycho-killer et nécrophilie. Ne voulant pas mettre d'eau dans mon vin, les producteurs hésitent à s'engager dans un projet aussi hard. Toutefois, j'ai déjà une actrice pour le rôle principal féminin. C'est une artiste qui peint avec son propre sang. Mes amis sont des gens très bizarres.

Propos recueillis par **Patrick NADJAR** & Bruno **MACCARONE**
(Traduction : Didier **ALLOUCH**)

STEEL JUSTICE

Drôle de téléfilm. D'un côté, le directeur artistique pompe, avec les moyens du bord, le Los Angeles futuriste de **Blade Runner**. Ecrans géants, microclimat, éclairages à contre-jour... Rien ne manque. Mais la parenté se limite à cet ersatz plastique, d'ailleurs vibrant de pauvreté. L'histoire, située dans un 21ème siècle souffrant de l'amincissement dramatique de la couche d'ozone, prend pour héros le flic David Nash, encore sous le coup de la mort de son fils. Dans une ville envahie par les criminels, il mène l'enquête sur un trafic d'armes orchestré par un certain Colonel, officiellement vendeur de pains de glace. Spirituellement guidé par Jeremiah Jones, un black vieux de quelque 2254 ans, il vient à bout des malfrats en métamorphosant en monstre de métal le jouet qu'il a autrefois construit avec son fiston, le RobotSaure animé d'une vie propre...
Entre science-fiction new age lourdement philosophique et démarquage esthétique d'un chef-d'œuvre, **Steel Justice** hésite sans cesse. Très sérieux malgré un script assez délirant qui mentionne au passage le Cheval de Troie, le réalisateur Christopher Crowe n'atteint jamais la tonalité juste. Détail cocasse : la présence d'une dodoche et d'une D.S. comme véhicules du 21ème siècle !

USA. 1992. Réal.: Christopher Crowe. Int.: Robert Taylor, J.A. Preston, Roy Brocksmith, Joan Chen... Dist.: CIC Vidéo.



Le RoboSaure, descendant lointain du cheval de Troie...

FUTURE COP III

Deuxième retour de Jack Deth, ce flic cynique du 21ème siècle transporté dans les années 90. Fidèle à lui-même, ce porte-flingue besogne comme privé spécialisé dans les affaires d'adultère lorsque Shark, un molosse au faciès de poisson humanoïde, le contraint à réintégrer l'année 2352. Là, la Résistance accuse de plus en plus mal les attaques des Trancers, des soldats d'élite à la solde d'un gouvernement tyrannique. Jack Deth retrouve ses amis d'autrefois et accepte de remonter une fois encore le cours du temps. En 2005, il a pour mission de se débarrasser du Colonel "Papa" Multh, géniteur et gourou des Trancers. En compagnie d'une jolie recrue repentie, il démantèle cette organisation para-militaire largement alimentée par l'injection de drogue et le bourrage de crâne...
Bien sûr, **Future Cop** premier du nom, c'était mieux, une épatante série B inspirée du paradoxe temporel de **Terminator**. Dans **Future Cop III** ne survit pas grand chose, sinon la présence de Tim Thomerson, scandaleusement non gominé, lui qui, jadis, méprisait les absentéistes du cheveux graisseux. Exit donc l'humour caustique. Par contre, niveau décors cheap, gunfights mollassons mal réglés et analogies historiques de bonne volonté mais vraiment trop puériles (le réalisateur souligne lourdement la parenté trancers/nazis), **Future Cop III** s'impose en champion.



Shark : il est plus aimable qu'il en a l'air...



Jack Deth (Tim Thomerson) : flic et voyageur temporel...

Trancers III. USA. 1992. Réal.: C. Courtney Joyner. Int.: Tim Thomerson, Melanie Smith, Andrew Robinson, Helen Hunt, Megan Ward... Dist.: CIC Vidéo.

MANIAC COP 3

Difficile de porter un jugement objectif sur cette suite. Y alternent le meilleur et le pire. Le meilleur, ce sont les scènes tournées par William Lustig. Le Maniac Cop déambulant, matraque à la main, dans les rues sombres de New York sans que l'on aperçoive un seul instant son visage, l'incendie dans l'église vaudou, la hargne sadique de quelques malfrats, l'affairisme sans scrupule d'une avocate et la manipulation médiatique à laquelle se livrent deux paparazzis... On devine sans mal ce que **Maniac Cop 3** aurait pu être, entièrement sous la coupe du réalisateur des deux précédents. Le pire, c'est la routine du psycho-killer basique lorsque le Maniac Cop anéantit le personnel d'un hôpital, lorsque se tisse une idylle gnan-gnan entre le flic McKinney (Robert Davi frimeur au point de se prendre pour Clint Eastwood) et la jolie médecin... L'excès de sentimentalisme sied mal au Maniac Cop qui se transforme en aimable justicier n'éliminant que les fripouilles, les notables corrompus et les docteurs trahissant le serment d'Hippocrate...
Ranimé par un sorcier Vaudou, le Maniac Cop revient donc pour, lui aussi, filer le parfait amour, façon **La Fiancée de Frankenstein**, avec l'Officer Kate Sullivan, femme-flic à la poigne d'acier dont les méthodes radicales ne lui font pas que des amis. Matt Cordell, le Maniac Cop, l'arrache à son lit d'hôpital pour, via quelques incantations vaudou, la sortir de son profond coma. Une Maniac Cop Women est donc en route !
Indéniablement bancal, desservi par un montage mou qui anéantit certains morceaux de bravoure, **Maniac Cop 3**, malgré tout, n'est pas le gros navet que dénonce William Lustig. Mais, face à l'imbécilité de ses producteurs, il bénéficie du soutien de ceux qui ont, depuis **Maniac**, plébiscité son travail d'artisan doué.

***Maniac Cop 3, Badge of Silence**. USA. 1992. Réal.: William Lustig & Joel Soisson. Int.: Robert Davi, Robert Z'Dar, Julius Harris... Dist.: Delta Vidéo.*



Un trio de malfrats hospitalisés tente une évasion que Matt Cordel saura réprimer.

interview
WILLIAM LUSTIG

Pas content William Lustig de voir son nom associé à ce **Maniac Cop 3**. Réalisateur inspiré des deux premiers, de **Maniac** et de **Vigilante**, ce maître de la série B contemporaine, partisan d'un cinéma énergique, cinglant et arrosé d'humour noir, grince les dents. **Maniac Cop 3** lui a échappé pour se métamorphoser en un film de producteurs soucieux d'honorer toutes les demandes du marché...

Vous ne cessez pas de dire que vous n'êtes pas le réalisateur de *Maniac Cop 3*. Pourtant, votre nom figure au générique...

Voilà toute l'histoire... J'ai produit et réalisé les deux premiers **Maniac Cop** sur des scripts de Larry Cohen. Lorsqu'on nous a proposé **Maniac Cop 3**, c'était sous la bannière d'une nouvelle société de production, laquelle a aussitôt engagé trois producteurs pour veiller à la bonne marche du projet. Dès le commencement, Larry Cohen et moi sommes tombés en désaccord avec eux. Deux mois avant le tournage, il a craqué et quitté **Maniac Cop 3**. Je me suis donc retrouvé seul avec le trio de producteurs et un scénario tripatouillé que je n'aimais pas trop. L'approche que j'envisageais était bien différente de la leur. Je n'arrivais également pas à comprendre pourquoi ils voulaient cette séquelle tout en désirant modifier quelques unes des données fondamentales de la série. Autant créer un autre personnage. Ils tenaient à transformer le Maniac Cop en héros clairement défini comme tel, un peu à la manière de **Terminator 2** où Arnold devient le gentil après avoir été le méchant. Pour ma part, j'ai toujours veillé à ce que le Maniac Cop ne soit ni complètement gentil, ni totalement détestable. C'est un monstre qui ne parvient pas à maîtriser sa vengeance. De plus, la production exigeait des flashes-back afin que les spectateurs n'ayant pas vu **Maniac Cop 1 & 2** comprennent bien. Cette attitude partait d'un bon sentiment mais le film s'orientait dans une mauvaise direction. Il n'y avait pas de meilleur moyen pour se planter. Tous les jours, je venais donc sur le plateau sans vraiment avoir envie d'être là. Je suis resté sur le tournage quatre semaines, ce qui équivaut à 40/50 minutes de film. Tout le reste porte la signature de Joel Soisson, l'un des producteurs. Et je n'ai jamais eu accès à la salle de montage. Je ne pouvais donc assembler les scènes que j'avais tournées. J'ai demandé à ce que mon nom soit retiré du générique. Finalement, j'ai seulement obtenu de partager la paternité de **Maniac Cop 3** avec Joel Soisson, mais seulement aux Etats-Unis. J'ai découvert qu'à l'étranger la production m'avait entièrement fait porter le chapeau. Je n'ai rien à voir avec le film tel qu'il est. Je dirais même qu'il m'embarrasse car c'est du mauvais boulot.

L'ambiance sur le plateau devait être invivable pour vous. Comment avez-vous pu travailler dans de telles conditions ?

J'aimerais pouvoir dire que ce fut un véritable cauchemar, mais ce n'était pas le cas. Le producteur, Joel Soisson, se montrait très poli. Pour ma part, dès le commencement du tournage, je me suis senti peu concerné. **Maniac Cop 3** n'avait plus rien à voir avec le film que je souhaitais tourner. Par conséquent, nous nous



Tout feu tout flamme pour un Maniac Cop amoureux et friand de ce genre de sport.

sommes tous comportés très professionnellement, sans jamais élever la voix. En fait, il y avait bien plus d'engueulades sur **Maniac Cop 1 & 2**, mais il s'agissait de disputes saines et créatives entre Larry Cohen et moi. Sur **Maniac Cop 3**, tout le monde est demeuré si correct que c'en est devenu mortellement ennuyeux. J'ai néanmoins apprécié de mettre en boîte la scène d'ouverture et la séquence de combustion du Maniac Cop dans l'église vaudou que j'ai tournée en pensant aux films *Hammer*. Mais, bien sûr, la production s'est chargée de tout massacrer au montage.

On décèle néanmoins votre patte dans certaines séquences...

Comme dans toute l'ouverture, mais le film devait être bien différent de ce qu'il est. Le personnage de Robert Davi aurait dû être un homme de race noire. **Maniac Cop 3** se situait également à Harlem, dans un hôpital en passe d'être définitivement fermé pour devenir une sorte de maison hantée. Toute l'atmosphère du film devait dépendre de l'ambiance trouble régnant dans cet endroit.

Comment les acteurs ont-ils réagi à votre départ précipité du plateau ?

Dès le début du tournage, je me suis également accroché avec Robert Davi. Il se prenait pour la vedette du film alors que je n'arrêtais pas de lui dire que c'était en fait le Maniac Cop. Là dessus, Joel Soisson a encore modifié le scénario de Larry Cohen ; il a parachuté cette histoire d'amour entre le flic et la docteresse. Ridicule. Ce fut la goutte d'eau qui fit déborder le vase. Dès que la production a tenté de m'imposer ça, j'ai quitté le plateau. Du coup, Robert Davi a eu les mains libres. Il s'est retrouvé avec davantage de scènes et a fait exactement ce qu'il voulait.

Ne jamais montrer le visage du Maniac Cop est un choix qui vous appartient ?

Son maquillage était à ce point peu élaboré qu'il me paraissait suicidaire de le détailler à l'écran. Je me suis donc débrouillé pour ne jamais le dévoiler en recourant à tous les trucs possibles : grand angle, plans lointains, silhouette... Evidemment, les producteurs me demandaient des gros plans sur son visage. J'ai donc triché en leur fournissant des plans flous ou mal éclairés. Même après mon départ, ils n'ont guère pu se reprendre !

Alors, *Maniac Cop*, c'est vraiment fini pour vous ?

J'aurais aimé terminer la série par un bon film. **Maniac Cop 2** étant meilleur que le premier, la progression me paraissait naturelle. Aujourd'hui, **Maniac Cop 3** ressemble, de mon point de vue, à **Halloween 3** sans le psychopathe Michael Myers. Peut-être que dans quelques années, j'y reviendrai. Mais il faut que je remonte la pente, que je tourne d'autres films pour oublier cette désagréable expérience. Je tiens à m'excuser auprès des lecteurs de *Mad Movies* pour **Maniac Cop 3**. Je ne prétends pas que tous mes films sont des chefs-d'oeuvre mais, au moins, j'y ai mis tout mon cœur. Ce n'est vraiment pas le cas en ce qui concerne **Maniac Cop 3**.

Propos recueillis par **Marc TOULLEC**
(Traduction : **Didier ALLOUCH**)

TIME RUNNER

Du producteur ringard de **X-Tro 2**, on redoutait le pire malgré le recours à un casting coquet pour faire riche. Dans ce carrefour entre **La Guerre des Etoiles** et **Terminator**, Mark Hamill interprète Michael Raynor, luttant en cette année 2022 contre une puissance extraterrestre visant à coloniser la Terre. Après destruction de sa station spatiale, il entre dans une faille spacio-temporelle qui le propulse en 1992, l'année de sa naissance. En compagnie de Karen Mac Donald, une jolie scientifique, et d'un complice recruté par hasard, il doit échapper à l'envoyé des Services Secrets, Freeman, lequel n'a pas intérêt à le voir influer sur le futur. Pendant ce temps, en 2022, les aliens qui ont pour nouvel allié Bella, le Président de la Terre, gagnent sans cesse du terrain et menacent la dernière poche de résistance... N'étant ni George Lucas ni James Cameron, Michael Mazo tente de sauver les apparences par un rythme soutenu, des poursuites automobiles et aériennes, des fusillades bien nourries, quelques effets de ralentis... Mais, au vu des ambitions d'un scénario qui ne lésine jamais sur les péripéties, il ne donne pas longtemps le change. Au bénéfice du film : des effets spéciaux visuels (vaisseaux canardant la terre, station orbitale à la **Star Trek**) inhabituellement réussis pour un si modeste budget.

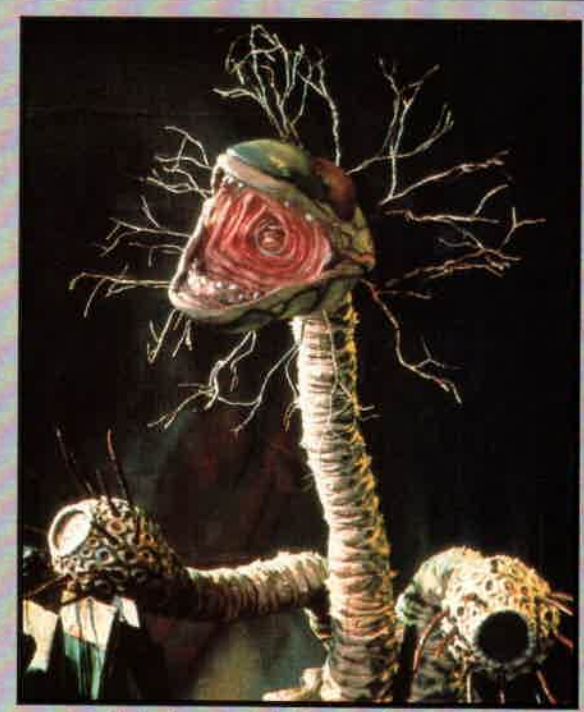


Mark Hamill, sur les traces de Michael Biehn dans *Terminator*...

USA/ Canada. 1991. Réal.: Michael Mazo. Int.: Mark Hamill, Rae Down Chong, Brion James, Marc Baur, Gordon Tipple... Dist.: TF1 Vidéo/ JDR Vidéo.

BAD CHANNELS

Une production Charles Band qui aspire au statut de film culte. Un extraterrestre à la dégaîne de chou-fleur kidnappe, via les ondes de Super Radio 66, plusieurs spécimens de femelles terriennes plutôt girondes (une serveuse, une infirmière...). Dan le Damné, animateur rock'n roll, se retrouve lui aussi captif de l'alien trônant au milieu d'une moisissure verdâtre dont la croissance est liée à la programmation de la radio. La télévision locale représentée par la reporter Lisa Cummings suit fébrilement le déroulement des opérations... Science-fiction parodique et kitsch, personnages stupides affublés de noms évocateurs (Mr. Tête à Claques, Shérif Tout de Suite), numéros musicaux orchestrés par le groupe cultissime Blue Oyster Cult... Ted Nicolaou vise les lauriers du **Rocky Horror Picture Show**, de **Forbidden Zone**. Sans sombrer dans les abîmes d'un **Rock Alien**, le réalisateur, au délire trop fabriqué, trop contrôlé, se ramasse. Trop sage, trop timoré. Une longue scène musicale surnage cependant : un carnaval gore et ringard à l'assaut d'un hôpital. C'est frappadingue, plein de couleurs criardes, de masques de clown, de religieuses grattant de la guitare électrique en surfant dans les couloirs... Un bon clip isolé en somme.



Le stade terminal de la transformation de l'alien : une plante idéale pour une nouvelle "petite boutique des horreurs" !

USA. 1992. Réal.: Ted Nicolaou. Int.: Paul Hipp, Martha Quinn, Aaron Lustig, Charlie Spradling... Dist.: CIC Vidéo.

SORTIE VIDEO LE 13 SEPTEMBRE 93

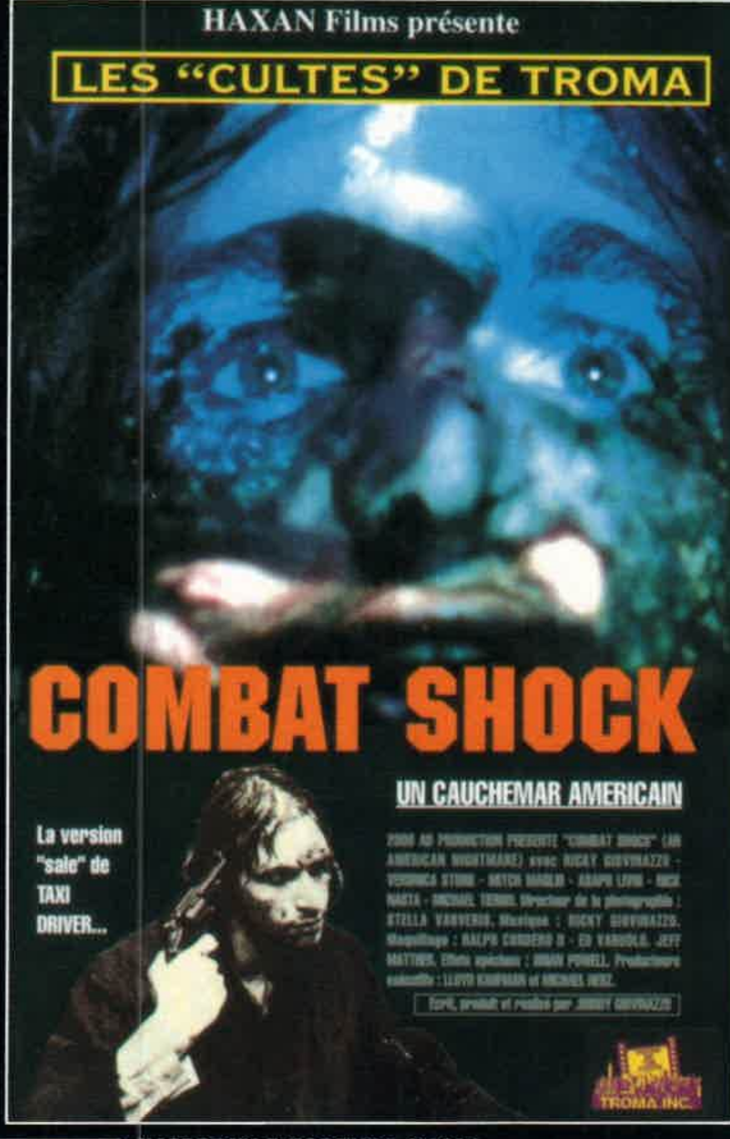
HAXAN Films présente





OFFRE LIMITEE AUX 100 PREMIERES K7 DES 2 NOUVEAUTES : UNE PHOTO COLLECTOR NUMEROTEE ET UN MORCEAU DU FILM EN 35 MM !





COMBAT SHOCK
(AMERICAN NIGHTMARE)
Un film américain de Buddy Giovinazzo



"La version sale de TAXI DRIVER"
(SLIMETIME)

"Proche des films d'Abel Ferrara et de David Lynch"
(CINEFANTASTIQUE)

"Une des expériences les plus traumatisantes"
(FRANCOIS COGNARD)



INCREDIBLE TORTURE SHOW
(BLOODSUCKING FREAKS)
Un film américain de Joel Reed

Un chef-d'œuvre d'humour noir et de sadisme à mettre à côté des grands classiques de l'horreur



BON DE COMMANDE A RENVOYER A HAXAN FILMS - 18 RUE DES PEUPLIERS 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT - TEL. (1) 46.21.23.93 - FAX. (1) 46.20.31.16

● Je désire recevoir les cassettes vidéo (VHS-SECAM) suivantes :

❑ NEKROMANTIK . 169 F. *
❑ COMBAT SHOCK . 169 F.
❑ INCREDIBLE TORTURE SHOW . 169 F. *

○ 1 K7 au choix = 169 F. + 30 F. de port
○ 2 K7 au choix = 320 F. + 50 F. de port
○ 3 K7 au choix = 450 F. + 50 F. de port

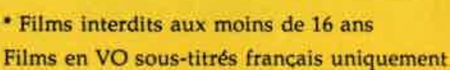
Ci-joint mon règlement de __________ F. en ❑ chèque ❑ mandat

Nom : ____________ Prénom : ________________ Signature :

Adresse : ________________________________

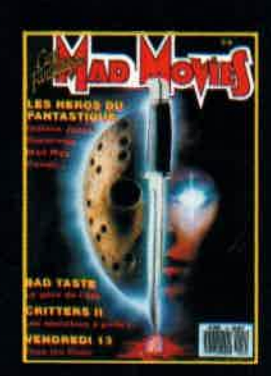
Code postal : ________ Ville : ________________

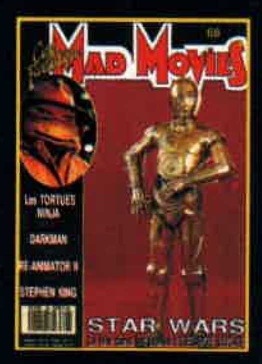
EN DECEMBRE
N°2

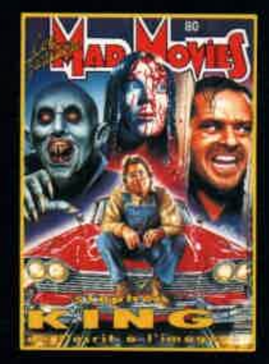


Films en VO sous-titrés français uniquement

COMMANDEZ LES ANCIENS NUMEROS









MAD MOVIES

26 Les "Mad Max", Cronenberg, Avoriaz 83.
27 Le Retour du Jedi, Creepshow, Les Prédateurs, B. Steele.
29 Harrison Ford, Joe Dante, Avoriaz 1984.
30 Maquillage : Ed French, Cronenberg, L. Bava.
31 Indiana Jones, l'Héroïc-Fantasy.
32 David Lynch, La Compagnie des Loups, maquillages.
33 Gremlins. Les effets spéciaux d'Indiana Jones.
34 Les Griffes de la Nuit, Dune, Brazil, Avoriaz 1985.
35 Terminator, Brian de Palma, Wes Craven.
36 Le Jour des Morts-Vivants, Lifeforce, Tom Savini, Re-Animator.
37 Mad Max III, Legend, Ridley Scott.
38 Retour vers le Futur, Vampire, Vous Avez Dit Vampire ?
39 La Revanche de Freddy. Avoriaz 1986.
40 Re-Animator, Highlander, Alfred Hitchcock.
41 House, Psychose, Dossier : le gore au cinéma.
42 From Beyond, F/X, Rencontres du 3ème Type.
43 Aliens, Critters, Les Aventures de Jack Burton.
44 Massacre à la Tronçonneuse II, Stephen King.
45 La Mouche, Star Trek IV, Avoriaz 1987.
46 King Kong (tous les films), Superman, entretien maquilleur.
47 Robocop, Indiana Jones, Freddy III, Evil Dead II.
49 Hellraiser, Dossier Superman, Série B. U.S., Fulci...
50 Robocop, The Hidden, Effets spéciaux, Index des n°23 à 49.
51 Star Trek IV, Robocop, Avoriaz 1988.
52 Running Man, Hellraiser II, les films de J. Carpenter.
53 Aux Frontières de l'Aube, Maniac Cop, Dossier "zombies".
54 I. Jones, Mad Max, Conan, etc., Les "Vendredi 13".
55 Roger Rabbit, les films de "Freddy", Bad Taste.
56 Beetlejuice, Freddy IV, Near Dark, Cyborg.
57 Le Blob, Vampire, Vous Avez Dit Vampire ? II. Avoriaz 1989.
58 Entretien Cronenberg, Chucky, Dossier Carpenter.
59 Batman, Hellraiser II, Freddy (série TV), Cyborg.
60 Freddy 5, Re-Animator 2, Abyss, les héros du Fantastique.
61 Indy 3, Abyss, Batman, Les Super-héros (Hulk, Spiderman...).
62 Spécial effets spéciaux : de Star Wars à Roger Rabbit.
63 Avoriaz 1990, Simetierre, Re-Animator 2.
64 Freddy, Basket Case II, Cabal, Dossier Frankenstein.
65 Total Recall, Les Tortues Ninja, Akira.
66 Gremlins II, Highlander II, Maniac Cop 2.
67 Robocop II, Dick Tracy (SPFX), Hardware. Lucio Fulci.
68 Les Tortues Ninja, Darkman, George Lucas.
69 Avoriaz 91, Cabal, Highlander II, L'Exorciste, La Suite.
70 Predator II, Massacre à la Tronçonneuse III.
71 Terminator 2, Akira, Hardware, Darkside...
72 Les Feebles, Robocop 3, Freddy 6, Rocketeer.
73 Numéro spécial Terminator 2, Fisher King.
74 Evil Dead 3, Rocketeer, T2 : James Cameron, Freddy VI, Hook.
75 Avoriaz 92, La Famille Addams, Freddy 6,
76 Le Festin Nu, Hook, Star Trek VI.
77 Alien 3, Universal soldier, Batman le Retour.
78 Batman le Retour, Alien 3 (effets spéciaux), La Nuit déchirée
79 Dossier "Vampires", Dracula de Coppola, Innocent Blood, etc.
80 Numéro spécial "Stephen King", entretien Roger Corman.
81 Dracula de Coppola, tous les films d'Avoriaz 93.
82 Fortress, Star Trek Deep Space Nine, Dario Argento, Joe Dante.
83 Last Action Hero, Robocop 3, Body Snatchers, Stephen King.
84 Jurassik Parc, entretien George Romero et Dick Smith.
85 Numéro "Spécial Dinosaures" (parution Septembre).

IMPACT

1 Commando, Rocky IV, George Romero, Avoriaz 86.
2 Highlander, Rutger Hauer, Les films de la Cannon..
3 The Hitcher, Cobra, Maximum Overdrive.
4 Effets Spéciaux, John Badham, John Carpenter.
5 Blue Velvet, Cobra, Aliens, David Lynch.
6 Daryl Hannah, Dossier "Ninja", Jour des Morts-Vivants.
7 Maquillages, Harrison Ford, Chuck Norris.
8 Les trois "Rambo", Dolls, Evil Dead II.
9 Freddy III, Tuer n'est pas Jouer, Indiana Jones 2.
11 Kubrick, Les Incorruptibles (De Palma), Superman IV.
12 Running Man, Robocop, China Girl, Hellraiser.
13 Avoriaz 1988, Entretien Lucio Fulci, J. Chan, Running Man.
14 Hellraiser II, Rambo III, Elvira, Harrison Ford, Wes Craven.
15 Double Détente, les "Emmanuelle", Beetlejuice.
16 Spécial Rambo III, Cyborg, Munchausen.
17 L'Ours, Freddy IV, Roger Rabbit, Rambo III, Traci Lords.
18 Les "Inspecteur Harry", Avoriaz 1989, Tsui Hark.
19 Avoriaz 89, dossier Polar, Phantasm 2, Schwarzenegger.
20 Indiana Jones, Simetierre, entr. J. Carpenter, Punisher.
21 Total Recall, Freddy 5, Jean-Claude Van Damme.
22 Batman, Permis de Tuer, L'Arme Fatale 2, Haute Sécurité.
23 Spécial les trois "Indiana Jones", Punisher.
24. Ciné-muscles : Van Damme, Schwarzie, B. Lee, etc.
25 Robocop II, Total Recall, Entretien : R. Corman.
26 Dossier "Super Nanas", Maniac Cop II, Eff. Spéciaux.
27 Gremlins II, Van Damme, Jackie Chan, Traci Lords.
28 Robocop II, Dick Tracy, Gremlins II, Full Contact.
29 Total Recall, Predator 2, Stallone et Arnold (20 ans de cinéma).
30 Avoriaz 91, Rocky V, Cabal, Les Tortues Ninja, Hong Kong.
31 Coups pour Coups, Highlander II, le retour du Western.
32 Le Silence des Agneaux, Predator 2. Muscles.
33 Terminator 2 (entretien Arnold), Van Damme...
34 Double Impact, Backdraft, Robin des Bois, Hudson Hawk.
35 Terminator 2, entretien Schwarzenegger, Jackie Chan.
36 Vingt ans d'Avoriaz (tous les films), Universal Soldier, Alien 3.
37 Les Nerfs à Vif, JFK, Hook, Black is Beautiful (4ème partie).
38 L'Arme Fatale 3, entretien Stallone, Batman 2. Arts Martiaux.
39 Universal Soldier, L'Arme Fatale 3, Jeux de Guerre.
40 Les trois "Alien", Reservoir Dogs, Cliffhanger, Impitoyable.
41 Van Damme, programme 93, Dossier "flics", Jeux de Guerre.
42 Dracula, Van Damme (Hard Target), Steven Seagal, action...
43 Cavale sans Issue, Steven Seagal, Body, Bad Lieutenant.
44 Cliffhanger, Chute Libre, Action Men (dossier).
45 Robocop 3, John Woo, Last Action Hero, Dragon.
46 Dans la Ligne de Mire, Le Fugitif, Last Action Hero.





ZE CRAIGNOS MONSTERS
(par Jean-Pierre Putters)

216 pages sur les monstres les plus incroyables du cinéma. 800 photos, 1500 films. Tout en couleurs. Brochage de luxe, couverture cartonnée. Offre exceptionnelle pour l'année 93 : 200 F. →

Je commande ZE CRAIGNOS MONSTERS en cochant la case (réglement joint) ☐

BON DE COMMANDE

MAD MOVIES

26	27	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45	46	47	49	50	51
52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	☐	☐

IMPACT

			1	2	3	4	5	6	7	8	9
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46

Pour commander : découpez (ou recopiez) le bon de commande, remplissez-le, entourez les numéros désirés et envoyez-le, accompagné de votre règlement, à MAD MOVIES, 4, rue Mansart, 75009 Paris.

Chaque exemplaire: 20F. Ne commandez que les numéros indiqués sur le bon de commande (*Mad* 1 à 25 + 28 et 48 : épuisés, ainsi que *Impact* n°10). Frais de port gratuits à partir d'un envoi de deux numéros (sinon: 5F de port). Pour l'étranger, les tarifs sont identiques, mais nous n'acceptons que le mandat-international.

NOM ____________ **PRENOM** ____________

ADRESSE ______________________________

____

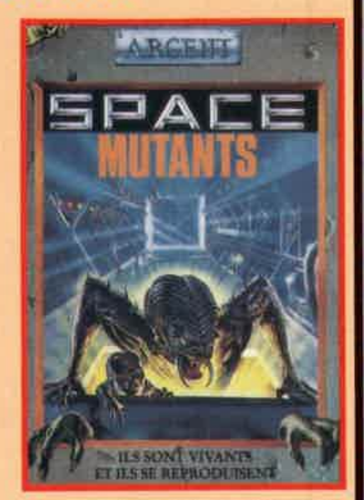
____

désire recevoir les numéros entourés ci-contre, réglement joint.

TONTON MAD VS. THE FLYING JAQUETTE

SPACE MUTANTS

TERRORE NELLO SPAZIO. Italie. 1965. De Mario Bava. Avec Barry Sullivan, Norma Bengell, Evi Marandi, Fernando Villena, Angel Aranda. Dist.: Eagle Films, Polygram Vidéo, Initial Vidéo.



Officiellement inédit chez nous, ce **Terrore Nello Spazio**, plus souvent appelé **Planet of the Vampires**, de son titre américain, connut pourtant diverses sorties en vidéo, dont une en ce moment même chez *Polygram Vidéo*, titrée **Terreur dans l'Espace**.
Lorsque les producteurs (et surtout les spectateurs) italiens, se lassèrent du péplum en série, au milieu des années soixante, les scénaristes versèrent dans le sous-James Bond à outrance, dans le super-héros à costume. Tous, sauf une poignée d'entre eux, qui virent là l'opportunité d'une science-fiction typiquement italienne, juste avant de se réunir sous la bannière d'un western bis bientôt triomphant.
Et cela donna des produits aussi surprenants que **Le Monstre aux Yeux Verts, Omicron, I Marziano Hanno Dodici Mani, 4, 3, 2, 1, Objectif Lune** (adaptation des *Perry Rhodan*) **Destination Planète Hydra**, sans parler de la série signée Anthony Dawson : **I Criminali della Galassia, I Pianeta Degli Uomini Spenti, Space Men**, et quelques autres.
Du péplum, **Terrore Nello Spazio** garde encore les fastes du décor de studio, avec éclairages rouges et lave en fusion lâchant ses volutes de brouillards empoisonnés, qui hier encore contemplaient les exploits musclés de **Maciste aux Enfers** ou **Hercule Contre les Vampires**.
Mais ce qui surprend encore davantage c'est l'ébauche, quasiment clés en main, d'un **Alien** possible, et cela 14 ans avant le film de Ridley Scott. Il suffira pour s'en convaincre de considérer cette seule séquence où l'équipe découvre sur la planète sauvage les vestiges d'un vaisseau échoué et le squelette géant de son navigateur.
L'histoire elle-même montre de grandes similitudes. Des signaux de détresse émis d'une planète isolée attirent l'équipage de deux vaisseaux spatiaux. Parvenus sur les lieux, les hommes subissent l'influence d'une étrange race qui prendra possession de leurs corps afin de s'emparer des vaisseaux et projeter l'invasion de la Terre.
Mario Bava s'en donne à cœur joie dans la visualisation de cet environnement hostile, traversé de brouillards inquiétants et balisé de sommets à pic. Mais en fait, toute cette brume, ces cadrages savants, ces éclairages saturés au rouge, servent surtout à masquer la maigreur du budget imparti et la simplicité des décors. De même qu'il souligne la moindre scène choc d'un vigoureux zoom avant-arrière (on se croirait revenu au bienheureux temps du **Masque du Démon**) pour faire oublier les dialogues envahissants et les nombreux allers et retours des astronautes d'un vaisseau à l'autre.
Néanmoins le film accroche et le suspense, la splendeur des images, le mystère du mode de vie des extra-terrestres, et aussi le savoureux retournement de situation final permettent de suivre dans son monde imaginaire un Mario Bava alors au meilleur de sa forme, c'est-à-dire juste entre **Six Femmes pour l'Assassin** et **Operazione Paura**.





LA GUERRE DES ROBOTS. Italie. 1979. De Al Bradley. Avec Antonio Sabato, Yanti Somer, Melissa Long, James R. Stuart, Patricia Gore, Nick Jordan, Robert Barnes. Dist.: Dynasty Films, Horizon Home Vidéo. Ne pas confondre avec **La Guerre des Robots : Transformers, The Movie**, film d'animation de Nelson Shin.

Quelque soit le visuel proposé par les diverses jaquettes, rien ne correspond vraiment à l'histoire originale, et surtout pas ce monstre aquatique (chez *Dynasty*) surgissant des ondes d'une planète inidentifiée. Ce **Cosmos Invasion** fait rien qu'à cacher l'indescriptible **La Guerre des Robots** entrepris à la va vite dans la foulée de **La Guerre des Etoiles** et de la veine des trois **Star Odyssey, Sette Uomini d'Oro Nello Spazio** et **La Bataille des Etoiles** du même Al Bradley (ou Al Bradly dans la version américaine).
Derrrière ce pseudo ronflant se cache bien sûr le redoutable Alfonso Brescia, un ancien besogneux de la série Z, grand pourvoyeur de giallo, westerns, péplums, films de guerre et autres bandes érotico-burlesques ou historiques.



On le sait, celui qui signa **Goldocrak à la Conquête de l'Atlantide** et **La Vie Erotique d'Hélène de Troie** (!) ne fait jamais dans la dentelle. Dans le meilleur des cas, le plagiat lui sert d'inspiration, tandis que ses traits d'humour évoquent le plus souvent la rugosité chronique d'un titulaire de *La Classe* ayant redoublé.
N'oublions jamais que Brescia osa l'une des séquences les plus folles de l'histoire du cinéma, quand, dans **Supermen Contre les Amazones** (tout contre même, parfois...), l'un des héros repousse une vague d'agresseurs grâce au seul souffle de son rot superpuissant ! Déso (pi ?) lant.
Abordant ici le space-opéra, il ne retient du genre que son aspect quincaillerie et s'ingénie à accumuler maquettes plastiques de vaisseaux spatiaux, consoles multicolores à sonorités de caisses enregistreuses, explosions dans l'espace, sabres-laser façon Jedi ou pistolets désintégrants qui font pouêt pouêt ! Pour dépayser un peu le badaud, il balaye ses décors fauchés d'éclairages bleus et rouges et, dans le doute, filme à la mode **Star Trek**, ici l'œuvre de référence.
Quant à l'histoire, eh bien elle fait ce qu'elle peut : des envahisseurs félons ont enlevé un savant travaillant sur la vie artificielle et l'emploient à l'entretien d'une armée d'androïdes. Un équipage, façon Enterprise, se lance à sa recherche pour finalement découvrir que lui et sa jolie assistante ont pour ambition de prendre le pouvoir sur la planète belliqueuse et envahir ultérieurement la galaxie. La bataille finale saura faire la part des bons et des méchants.
Une trame classique, que Bradley s'obstine à matiner de soap-opera en s'attardant sur les conflits amoureux de son trio vedette. La seule dimension humaine de ce bazar clinquant dont le kitsch très années soixante-dix ravira encore quelques baba-cools irréductibles.

L'ULTIME CAUCHEMAR

CURTAINS. U.S.A. 1982. De Jonathan Stryker. Avec John Vernon, Samantha Eggar, Linda Thorson, Lynne Griffin, Sandra Warren. Dist.: Delta Vidéo, Horizon Home Vidéo.



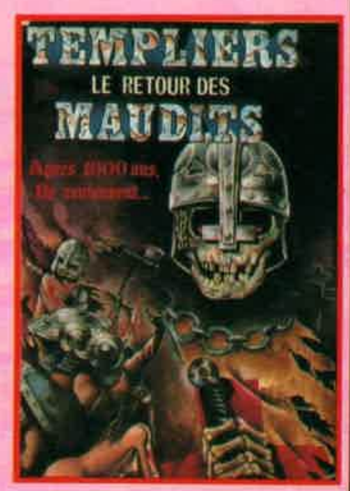
D'une sortie antérieure chez *Delta Vidéo*, cette nouvelle édition ne retient que le discret sous-titre, **l'Ultime Cauchemar**. Et pourtant, le titre original, **Curtains** (*rideaux*) annonçait bien le ton particulier de ce whodunit façonné dans l'esprit des *Dix Petits Nègres* d'Agatha Christie (Comment ? Pas étonnant avec ça qu'elle ait signé tant de livres ? Euh, San Helving, là n'est pas la question. Va plutôt voir dans ta rubrique si j'y suis...).
Le trompe-l'œil prévaut ici et les rideaux fictifs qui ouvrent et ferment certaines séquences indiquent bien que nous sommes en représentation et que la logique va s'effacer au profit de la notion essentielle de spectacle.
Déjà, Jonathan Stryker, le réalisateur, prend pour héros un certain... Jonathan Stryker, parfaitement (!), lui-même à la veille de réaliser un film dont le rôle-titre est Audra, une actrice psychotique à tendances meurtrières. La comédienne pressentie, Samantha (la divine Samantha Eggar) décide vaillamment de feindre la maladie mentale afin d'aiguiser son futur personnage dans un véritable asile psychiatrique. Belle conscience professionnelle !

Mais Stryker l'abandonne à son sort et décide assez curieusement d'inviter cinq autres comédiennes dans sa maison de campagne afin d'y sélectionner la meilleure Audra possible.
Samantha, échappée de l'asile, se joint à la troupe, tandis qu'un assassin affublé du masque d'une horrible sorcière, décide d'effectuer sa propre élimination systématique des candidates. Son identité révélée ne sera rien moins que surprenante.
Manifestement l'auteur a des idées - même si ce ne sont pas toujours les siennes - mais il les applique au hasard d'une inspiration débridée et au mépris de toute cohérence. La citation, filmique ou livresque, règle d'ailleurs essentiellement ce happening permanent. Jusqu'au nom des personnages qui aiguille le récit en fonction des divers renversements de situation : "*est-ce que quelqu'un a vu Christie ?*" dit-on à la disparition d'une nouvelle victime, comme si le traitement du sujet ne faisait pas assez référence à la célèbre romancière. Shakespeare, Edgar Poe, mais aussi Corman et Bava, montrent encore le bout de leur nez dans ce patchwork éternellement en quête de la scène à faire.
L'approche inquiétante de l'assassin patinant sur la glace au ralenti, la victime en fuite ouvrant une porte donnant sur un mur, la poursuite au milieu des mannequins, la poupée abandonnée sur la chaussée dont les mains attirent une femme sous les roues d'une voiture.... Autant d'efforts visuels qui, au-delà de toute vraisemblance (l'assassin estourbi par une simple poupée prise en pleine figure), de toute retenue (la tête d'une victime se retrouve dans la cuvette des WC !), voire de toute fatuité ("*être ou ne pas être, disait Shakespeare*"... Cf. le dialogue !) confèrent à l'œuvre une atmosphère volontairement surréaliste où rêves et phantasmes s'entrecroisent à plaisir.
Hélas, la longueur de certaines scènes et l'attente mesurée des diverses agressions font que plus d'un se fera surprendre à user sans modération de la touche "accéléré". Et ça, c'est humain, qu'est-ce que vous voulez...



TEMPLIERS, LE RETOUR DES MAUDITS

LA CHEVAUCHEE DES MORTS-VIVANTS. La Noche de los Gaviotas. Espagne. 1975. De Amando de Ossorio. Avec Victor Petit, Maria Kosti, Sandra Mozarowsky, José Antonio Calvo. Dist.: Carrère Vidéo.



Au traditionnel numéro de jonglerie des titres surprises, voilà un film qui assure bien.
La Chevauchée des Morts-Vivants chez les uns, **Horror** chez les autres, c'est quand même chez *Marc Moran* que nous touchons l'erreur à l'état pur. Déjà, on dirait que personne n'a pu se mettre d'accord sur un titre final. **Templiers, le Retour des Maudits** annonce la jaquette, **Le Retour des Templiers Maudits** lui répond le boîtier de la K7, tandis que le carton en pré-générique (*) préfère ne pas prendre partie en affichant un curieux **La Malédiction des Templiers**. Quand on pense qu'aucun de ces titres n'est le bon, ça laisse rêveur.
Il ne reste plus pour identifier l'œuvre que quelques crédits techniques sur la jaquette, lesquels s'avèrent entièrement faux. Distraction ? Que non pas, mais cela permet de faire figurer bravement la mention "Inédit" sur un produit qui ne l'est nullement, ni en vidéo, ni en salle.



Car ce **La Noche de Los Gaviotas**, sorti chez nous sous le titre de **La Chevauchée des Morts-Vivants**, vient conclure une série de quatre films inaugurée en 1971 avec **La Révolte des Morts-Vivants** (suivie du **Retour des Morts-Vivants** et du **Monde des Morts-Vivants**), signés du même Amando de Ossorio et tous sortis en salle. Les morts-vivants en question représentent les spectres de Templiers, jadis brûlés pour leurs exactions, qui resurgissent ainsi au fil de scénarios plus ou moins éclairés.
Ici, un petit village vit au rythme de la malédiction des Templiers, qui contraignent ses habitants à leur sacrifier une fois par an sept jeunes filles. Un jeune médecin, nouveau venu dans la région, les libèrera de ce diabolique rite ancestral.
Ossorio va à l'essentiel et, conscient de la légèreté du sujet, cherche l'effet avant tout livrant, pour le moins, de superbes images. Ce sont tour à tour, la procession languissante des femmes du village livrant leur offrande de chair, les tombeaux s'ouvrant sous la pression de mains décharnées, le tourbillon plaintif de mouettes dans la nuit, dont on nous dit qu'elles représentent l'âme des jeunes filles sacrifiées depuis des siècles, et surtout la traditionnelle "chevauchée des morts-vivants" où le galop des chevaux se voit décomposé par un ralenti supposé artistique.
Depuis le premier film, Ossorio use et abuse de ce procédé, et l'on rit de confiance lorsque, pour échapper aux morts-vivants, nos héros empruntent justement la monture des Templiers. Cela ne rate pas : les braves bêtes démarrent... au ralenti ! Et de rire...
Comme petit dessert l'auteur y va de son hommage à **La Nuit des Morts-Vivants** (pour une fois qu'on a hommage et dessert en même temps, on ne va pas se priver !) avec la scène très visuelle où ses squelettes encapuchonnés façon **Le Nom de la Rose** viennent cerner les occupants d'une maison isolée...
Pour le reste, quelques zooms bien calibrés, une musique ultra-plaintive, deux ou trois nus féminins, quelques scènes gore et la mélopée liturgique des Templiers (du chant pré-gorien, en quelque sorte... *Génial, non ?*) donnent le ton de cette œuvrette marquant aussi le terme de la grande époque du cinéma fantastique espagnol.

(*) façon de parler, car il ne figure aucun générique, ni même la mention du réalisateur.

Jean-Pierre PUTTERS

ZE CRAIGNOS MONSTERS

LE RETOUR

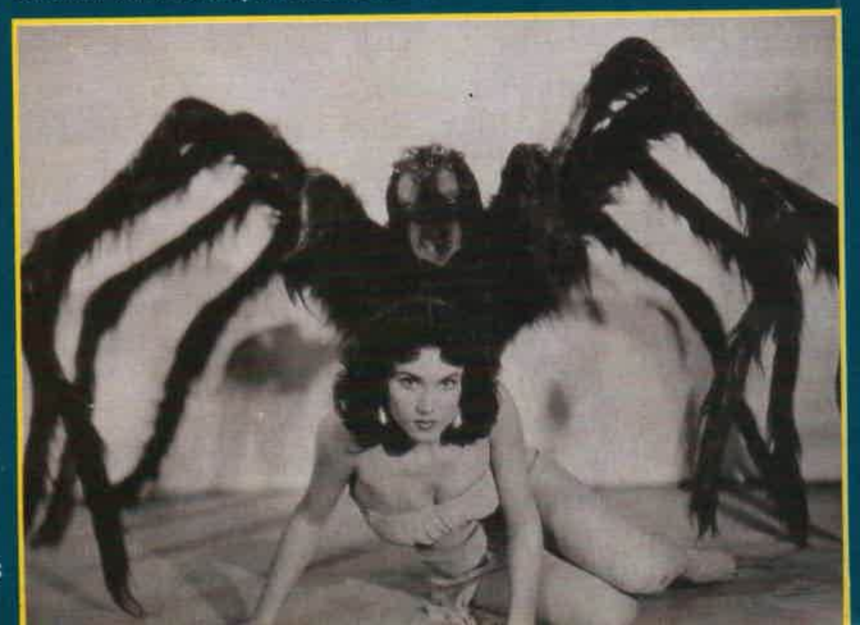
Par Jean-Pierre PUTTERS



MESA OF LOST WOMEN

1952. U.S.A. De Herbert Tevos et Ron Ormond. Avec Allan Nixon, Jackie Coogan.

Un scientifique (dément, sans aucun doute...) poursuit de sinistres expériences sans vraiment les rattraper. Caché dans la jungle mexicaine, il trafique et échange les hormones d'araignées et de jolies demoiselles pour créer une armée de super-women et conquérir le Monde. Heureusement, le Monde n'est pas d'accord !
Le film vaut pour le surprenant numéro de Tandra Quinn, décoiffante dans le rôle de la femme-araignée, et aussi pour un humour inébranlable que les connaisseurs apprécieront au trente-sixième degré. Les dialogues, surtout, tendent au sublime :
- *Vous falsifiez le travail du Créateur !* dit notamment un homme de science, intègre.
- *Les ombres les plus sombres de la nuit s'effacent au soleil du matin* (le serviteur chinois... traître, mais philosophe).
- *Mlle Culberson, ne fumez pas !* (Le pilote d'un avion en flammes en train de s'écraser).
- *Ma jupe est fichue et mon talon est cassé* (la jeune première, dans la jungle, trouvant encore la force de flirter avec le pilote).
Si l'on ajoute la gestuelle des femmes-cobayes, le laboratoire ultra-kitsch, l'araignée géante, et ce curieux décalage du jeu des acteurs par rapport à l'action, nous touchons là au pur surréalisme, et jamais film fauché n'aura été aussi sublime.
A signaler que **Mesa of Lost Women** fait partie de la collection vidéo *"Craignos Monsters"* (n° 5) éditée par *Mad Movies* et *Panda Films*.



NIGHTBEAST

1982. U.S.A. De Don Dohler. Avec Don Griffith, Eleanor Herman, George Stover, Don Leifert, Jamie Zemarel.

Dans le milieu très fermé des réalisateurs bisseux, Don Dohler (... un peu, parce qu'on étouffe ici) appartient à la catégorie fanéditeur repenti. L'acteur, victime du "coucou qui c'est ?" sur la photo n'est autre que George Stover, fanéditeur lui aussi. On comprend mieux maintenant la crise du fanzinat... Don Dohler se spécialisa très tôt dans une série de films d'envahisseurs ringards dont les amateurs se pourlèchent encore les pupilles (mine de rien essayez, vous allez voir, c'est pas facile. Ou alors il faut se mettre à plusieurs...).
On se rappelle avec émotion son **Alien Factor**, par exemple, qui attendit sept ans une sortie américaine, mais qui fut retiré de l'affiche après seulement une journée d'exploitation dans un seul cinéma de la 42ème Rue. Un record dans le genre !
Il nous propose dans **Nightbeast** l'histoire d'un alien pas beau aux prises avec des paysans yankees d'une petite ville censé représenter la propre ville natale de Don Dohler, tandis qu'un motard psychopathe (non, pas Bernard Lavilliers) rivalise de cruauté dans le secteur. Quoi ? ah ben oui, c'est tout. Hé, si vous n'êtes pas content, retournez voir **L'Amant** de Marguerite Duras (le pauvre homme !).



THE BEAUTY AND THE BEAST

963. U.S.A. De Edward L. Cahn. Avec Mark Damon, Michael Pate, Joyce Taylor, Merry Anders.

Si, avec Jean Cocteau le mythe de la Belle et la Bête évolue, avec Edward L. Cahn, la bête est velue, elle aussi. C'est déjà ça. D'autant que le monstre évoque davantage ici le thème du loup-garou (transformations épisodiques d'un bel aristocrate en bête féroce) que le personnage jadis interprété par Jean Marais.
Mais on peut toujours faire mieux et, si vous êtes sages, nous vous montrerons un jour la version avec George C. Scott, où là (ouhla-la, même) la bête ressemble plutôt à un "sanglier-garou". Très étonnant...
Qu'est-ce qu'y dit, Toullec ? Ca vaut pas Brassens avec son garou-gorille ? Dehors !



← LA PLANETE DES MONSTRES

Son of Godzilla. 1967. U.S.A. De Jun Fukuda. Avec Tado Takashima, Akira Kubo, Akihiko Hirata.

Le problème avec le fils de Godzilla, c'est qu'il ne ressemble pas à son père. Personne n'ose en parler - à part moi, bien sûr - mais la mère Godzilla, si vous voulez... ça devait y aller sec ! Hein ? avec King Kong, vous croyez, il l'aurait pris pour Fay Wray, alors ? Pauvre bête ! Quoi qu'il en soit, notre fier héros naît de manière inusuelle. Trois mantes religieuses gigantesques déterrent un œuf maousse, font tagada tsoin-tsoin dessus à grands coups de mandibules frénétiques, et lorsqu'il casse, le fils de Godzilla apparaît ! Trois fois que je vois ce film et j'ai toujours rien compris à la séquence.
Le papa Godzilla initie alors son rejeton à la vie de tous les jours : pousser un cri très laid, cracher le feu, ou bien occire des araignées géantes. La routine, quoi ! Ils seront pourtant interrompus en pleine bagarre car, sur l'île où s'entortille l'action, des savants météorologistes détraquent le temps avec leurs essais visant à refroidir les pays chauds.
En fait, pour tempérer les climats, il suffirait de mieux répartir les pays tropicaux et les zones glaciales sur le globe terrestre, mais vous allez voir que ça va prendre encore des siècles avant qu'une idée pareille ne soit prise au sérieux.

LE CONTINENT PERDU

The Lost Continent. 1951. U.S.A. De Sam Newfield. Avec Cesar Romero, Hillary Brooke, John Hoyt, Acquanetta, Hugh Beaumont.



- Ouais, cool brother ! Mon copain et moi, on joue dans **Jurassic Park***. Y'a du boulot, mais c'est sympa, quand même. L'autre jour, voilà-t-y pas que Spielberg nous dit... - Vous connaissez tous Spielberg, oui ? - Attendez, vous allez vous marrer. Donc, il nous dit, comme ça :* "la vache, je sais pas ce que j'ai ce matin, mais je m'enfilerais bien un triceratops !" *Et alors, donc...*
Stop ! Arrêtez d'écouter ces bestioles, elles confondent Spielberg et Newfield. Mais tout le monde peut se tromper, ceci dit.
C'est l'histoire de savants qui ont bêtement perdu un missile expérimental échoué quelque part en Afrique. Une expédition se rend sur les lieux pour y découvrir un haut plateau où la faune préhistorique a survécu. A signaler qu'à ce moment du film, le noir et blanc vire au vert, ce qui fait dire à un personnage *"tiens, ils ont dû mettre une ampoule verte au soleil !"*
Les producteurs, économes et qui réutilisaient déjà l'engin spatial de leur précédent film, **Rocketship X-M,** avaient tout simplement demandé aux projectionnistes de placer à ce moment crucial un filtre sur l'objectif. Allez faire ça aujourd'hui dans les multi-salles, tiens !
L'économie vaut aussi pour le matériel de presse. Il suffit d'observer la photo où les monstres, la végétation et les acteurs sont entièrement rapportés. Tout comme le feuillage (haut et bas), carrément peint en trompe-l'œil. Ah, c'était le bon temps !

LE BOSSU DE LA MORGUE

El Jorobado de la Morgue. 1973. Espagne. De Javier Aguirre. Avec Paul Naschy, Alberto Dalbes, Rossana Yanni, Vic Winner, Maria Perschy.

Dix ans avant les exubérances putrides d'un Lucio Fulci inspiré, le gore secouait déjà la vieille Europe. **Le Bossu de la Morgue** témoigne en effet d'un fantastique espagnol prolifique pendant la période 68 à 75, et traversée par un Paul Naschy omniprésent. En serviteur bossu rejeté par tous et amoureux d'une belle inaccessible, il nous la joue volontiers "Quasimodo", comme s'il courait pour l'Oscar de l'interprétation masculine.
Pendant ce temps, le Professeur Orla utilise les jeunes femmes d'un asile pénitenciaire à son grand projet : la création de la vie artificielle. Dans une cuve, il place quelques substances moléculaires, fait plop plop en touillant fort, arrose le tout d'un sérum nourricier et, en effet, voilà que la chose s'agite et grossit tout en restant furieusement moche. Conscient de l'imperfection de sa créature, Orla pose résolument une tête fraîchement sectionnée au-dessus du magma organique et se montre, contre toute attente, assez satisfait. Comme quoi, la biologie c'est plus simple qu'il n'y paraît. Un bon C.A.P., une panoplie de petit chimiste, et on refait le monde...



MASQUES DE CIRE →

Mystery of the Wax Museum. 1933. U.S.A. De Michael Curtiz. Avec Lionel Atwill, Fay Wray, Glenda Farrell, Holmes Herbert.

Notre héros, sculpteur défiguré, décide qu'au lieu de se bronzer la cervelle à créer des statues, il aurait aussi vite fait de plonger d'innocentes victimes dans un bain de cire. Et ce n'est pas à notre époque de productivité galopante qu'on ira lui reprocher quelque chose. Hélas, son idée géniale ne sera pas reconnue et il finira mal. L'art fout le camp, et ca n'inquiète personne !



ZE MAD RU

MEDIA PARADE

◆ *L'humanité* ne dit pas toujours la vérité, ça on le savait déjà, mais dès que l'on aborde le cinéma, la falsification prend des proportions inquiétantes ! Voici donc, d'après ce respectable journal, la frime de Mel Gibson dans **Mad Max II**. Le pauvre, c'est à peine si on le reconnaît. Moi, j'aurais plutôt pensé à Georges Marchais, non ? Ah si, il y a une ressemblance, reconnaissez.
Comme le remarque le lecteur qui m'envoie le doc : "n'ayant plus rien à dire sur le communisme, *l'Humanité* tente de s'intéresser au cinéma". C'est bien parti (communiste...), continuons le combat, camarades !



◆ Nouvelle venue dans nos kiosques, la revue *Drames* se dit allègrement (non, pas allègrement, réflexion faite) "le magazine de l'actualité douloureuse". A première vue, les titres évoquent assez les grandes heures d'*Ici-Paris* et consorts avec ces "l'agriculteur tombe dans sa fosse à purin", "le cri de colère de Josy, sourde-muette et paralysée", "la vie de Patrick Sabatier en prison" (*), ou bien encore "entré à l'hôpital pour une greffe du cœur, on lui ôte l'appendicite" !
En fait, c'est juste assez gros pour qu'on renifle le canular, mais sans plus. Tout comme certaines parodies des Nuls ou des Inconnus n'exploitent guère plus le ridicule que les vraies émissions télé qu'elles sont censées pasticher. Vers la fin, quand même, ils enfoncent bien le clou, lorsqu'il s'agit de tester les connaissances catastrophiques des lecteurs et de remettre en face de chaque victime célèbre le nom de son assassin attitré.
A tant brocarder les torchons pourvoyeurs de faits divers et grands flagorneurs de têtes couronnées, *Drames* risque, en plus de nous faire rire, d'attirer l'amateur de ce style de presse qui ne verra peut-être pas immédiatement la différence (il est très con, en principe, l'amateur, ne l'oubliez pas). En tout cas, c'est tout le mal qu'on lui souhaite, à *Drames*.

(*) Qu'est-ce qu'il devient au fait, ce jovial animateur ? Et si on lançait un *Avis de Recherche* ?

◆ Tiens, à propos, ça fait longtemps qu'on n'a plus de nouvelles de *Glbe*, je suis sûr que nos lecteurs s'inquiètent. Ah, c'est *Glbe Hbdo*, maintenant ? Toujours pas facile à prononcer leur titre. Ils le font exprès, ou quoi ?
Ben, *Glbe*, il fait comme tout le monde, il s'intéresse à la Dinomania. Et c'est pas nous qui allons lui jeter le premier œuf de ptérodactyle (ne me dites pas que le pdérodactyle n'est pas ovipare, ça me ferait trop de peine...). Mais attention, *Glbe* parle "dinosaures" pour nous la faire branchos, voire people, mais pas spécialement pour informer. Ainsi, pour illustrer le premier film de Godzilla, il nous balance ça ! (Voir plus haut) C'est-à-dire l'affiche du **Monstre des Temps Perdus**. Remarquez, la légende dit "la vague des dinosaures revient 40 ans après le premier **Godzilla**", et peut-être voulait-on illustrer ainsi la nouvelle vague. Hélas, **Le Monstre des Temps Perdus** date de 1953 (tiens, juste un an avant **Godzilla** !), je trouve qu'elle en met du temps la nouvelle vague. C'est marée basse, alors !

A propos de marrer, l'auteur explique que la Dinomania trouve sa cause dans la mythologie du deuil et de la disparition. "Les dinosaures c'est un peu comme Carthage et l'Atlantide en même temps, c'est toujours les meilleurs qui s'en vont" (sic !).
Plus lucidement, nous semble-t-il, il attribue encore notre fascination à "une culpabilité écologiste devant les espèces en voie de disparition" et propose que cette Dinomania devienne le symbole de nos espèces menacées. Belle idée quand même.



Et de conclure en clamant que "la culture yankee est fondée sur la destruction de millions de bisons" (ce qui vaut sans doute mieux que de se fonder sur celle de millions d'Indiens, je suppose). Ah, ben ils seraient heureux, les Yankees, d'apprendre ça. Sacré *Glbe Hbdo*, va !

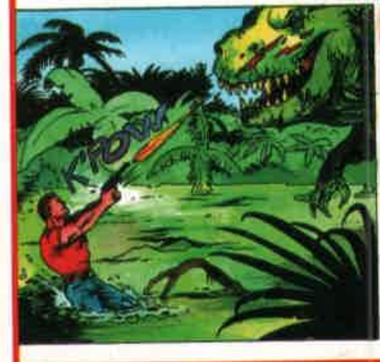
P.S.: Hé, faut absolument qu'ils changent de titre, moi j'y arrive plus !

◆ Message spécial message : Merci, Isabelle, pour tes carambars. Ils sont vachement bons, en plus. Et puis, dis donc, 1 kg, tu ne t'es pas fichue de nous.
Après Pascal Gillon (lecteur Belge) et ses bières, Jacqueline et ses œufs de Pâques, *TF1 Vidéo* et ses bouteilles (hé, *TF1*, y'en a pu !), *Colmax* et ses chaussettes, Clo-Clo et ses Clodettes (euh non, lui il est mort..), **Jurassic** et ses T-Shirts, il semblerait que l'avantage en nature revienne en force. Normal, avec le franc qui baisse !
Ceci dit, je n'ai rien contre, et accepte volontiers toutes boîtes de chocolats ou K7 ringardo-fantastiques qui ne vous serviraient plus...
Mais, avec le carambar le plaisir est double (triple même, en comptant ta lettre, Isabelle...) car, sur le papier d'emballage, figure aussi la rubrique "Amuse tes amis" ! Et comme vous êtes tous mes amis (ah si, j'insiste) je ne résiste pas à un petit best of (hé, où il va le lecteur de Courcelles-sur-Yvette ? On reste ici et on écoute !). Prêts les p'tits loups ?
- Citez un nom de port étranger.
- Le cochon d'Inde !
Le Prof de Français : - Si je vous dis le voleur a été arrêté, où se trouve le sujet ?
- En prison, m'sieur !
- Prisonnier, avez vous pris une douche ?
- Non, pourquoi il en manque une ?

Et une petite dernière pour la route :
- Vous connaissez l'histoire de la chaise, elle est pliante !!!
Ah la vache, ça fait du bien de rire un coup, tiens ! Pour reprendre notre sérieux, rien de tel qu'un bon enterrement. Justement, changeons de paragraphe. Non, sans déc', on arrête de glousser, là...

◆ Dimanche 7 août, vous étiez où, les gars ? Non, pas avec Jacques Mellick... Arrêtez, j'ai essayé le truc sur ma copine qui se penche actuellement sur mon emploi du temps d'une certaine nuit du mois d'août, eh bien, finalement, ça ne marche pas du tout !
Bref, le 7 août, c'était l'épouvante. *TF1* et *TF2* diffusaient le même programme aussi lénifiant. L'enterrement du Roi Baudoin ! Evidemment, il était mort, le malheureux, je ne dis pas qu'il ne fallait pas l'enterrer. Je dis seulement qu'un peu de pudeur aurait été le bienvenu. Bref, *TF1* et *TF2* passaient le même programme, mais sans oublier d'incruster leur sigle, pour bien montrer qu'il faut savoir écouter la différence (hein, oui, je sais, ça ne veut rien dire...). Bref, sur *F2* (ah oui, c'est *F2*, pas *TF2*, quel con je fais. Et Toullec qui branle du chef ! Ben oui, on fait avec ce qu'on peut, je sais bien). Bref, la différence c'est que sur *F2* y'avait Zitrone. Et c'était drôle. Enfin, moins drôle que si Baudoin avait enterré Zitrone, mais drôle quand même.
On se demande toujours ce que le grand public, toujours agglutiné devant son petit écran à ces moments-là, peut trouver de fascinant dans ce protocole funèbre d'un cercueil cossu tiré par un char militaire (qui nous rappelait Bigeard et son 14 juillet. L'horreur !), surtout pour ce flot de banalités humectées qui nous apprit dans la même journée que, si son enterrement était casse-pieds, la vie du souverain l'était encore bien plus.

Last Action Hero dans le Parc jurassique, un reportage de Christophe Lapierre.





BRIK

Par Jean-Pierre PUTTERS

Bref, on sut que malgré son mal de dos, le souverain n'annula jamais une visite officielle (comme si pour manque d'inspiration j'annulais la *Mad Rubrik*...), qu'il se mit en état de "non-règne" pour ne pas voter la loi sur l'avortement, et Zitrone lui-même se mit en état de non-intelligence pour nous dénombrer les opérations chirurgicales et successives du de cujus (oui, ça s'emploie pas souvent ce terme, mais c'est fait exprès pour vous cultiver, bande d'ignares...), allant même jusqu'à comparer la prostate altière de sa Majesté à celle de notre actuel Président (Mon Président, mes respects !). Bref, c'est Mitterrand qui gagne avec le moins de jours d'hôpital après intervention. Vive la France !
Quelle misère, tout de même ! On parle du respect dû aux morts, et notamment dans le courrier des lecteurs de ce numéro, mais quitter ce monde en se faisant enterrer par Zitrone, moi je dis que c'est mourir deux fois !
Bref, tout ça pour dire que le nabot Léon (oui, elle est bonne ! Enfin, pas trop mauvaise, quoi. Franchement à chier, vous dites ? Ah bon !). Bref, il nous prépare pour la rentrée une nouvelle émission intitulé *Palais Royal* qui fera la lèche aux Grands de ce Monde. Sur *TF2*, oui. Il a bien mérité de s'appeler comme ça. Pauvre service public !
Bref, comme vous l'avez sûrement remarqué, cette chronique est sponsorisée par *Bref*, que nous remercions bien fort au passage (ah ben oui, faut de l'argent pour sortir une revue, hé ! Si vous croyez que c'est avec vos vingt balles que je peux passer des nuits à... Euh, j'ai rien dit, Betty. Ah non, on joue pas avec les affaires, on a dit... Aïe, pas les ordinateurs, non plus... Attention, les mecs, elle pique les carambars à Isabelle...).

◆ Certains se plaignent de l'état du cinéma actuel. D'autres prétendent même qu'ils dénichent plus d'idées dans une *Quatrième Dimension* des années cinquante que dans le dernier Big Mac Movies à la mode. A tous ceux là, je leur dis : ça va s'arranger !
Il n'est que d'observer de récentes annonces parues dans *Hollywood Reporter*, journal corporatif, s'il en fut, et américain de surcroît. Je lis : "pour long métrage, cherche histoire de type drame sensuel et sophistiqué". Vous voyez que ça s'arrange déjà !
Tenez, plus loin je trouve : "producteur recherche scénario de thriller du type "famille en danger" pour film à petit budget". Bonne nouvelle, non ? C'est pas encore la huitième Merveille du Monde, mais c'est déjà plus tout à fait le Septième Art, reconnaissez. Les annonces sont évidemment authentiques, sinon ce serait pas drôle (déjà que...).

LA VIDEO EN FOLIE



Après E.T., Alien et les Gremlins, voici le Beluga. Hein ? Qu'est-ce qu'un Beluga ? Ah oui, évidemment, je craignais cette question. Eh bien, mon cher Allain Bougrain Dubourg, le Beluga, si vous voulez... euh... c'est un curieux animal à crâne de Jean-Pierre Coffe, à bouche du genre Mont-Blanc, avec un œil tout rond, tout en bas à droite, et un UGC placé juste en-dessous. Voilà.
On trouve le Beluga principalement du côté de Montélimar, comme l'atteste cette vieille chanson populaire, allez, tous en Chœur : " C'est nous les Belugas de la marîîîîine !"
Oui, c'est nul, mais hé, pourquoi ils nous envoient ça, à *Mad*, on n'y connaît rien, nous autres, aux Belugas. Les gens devraient le savoir.
(Ah bon, en plus Montélimar ne serait pas près de la mer, ben v'là autre chose !).



Ah ! Si question Beluga, on se sent légèrement léger, en revanche, pour la grenouille, on assure un max. Tiens, connaissez-vous le chant de la grenouille ? (c'est renversant !).

"Bonjour, je suis la grenouille
Vous me voyez dans la mare où je grouille
Dans les nénuphars, partout je farfouille
Achetez vite ma K7, bande d'andouilles
Chez *TF1 Vidéo* et dans toutes les foirfouilles
Afin qu'on s'en foute vite fait plein les fouilles
Ah non, j'ai pas dit si profond dans les fouilles
Arrêtez, vous êtes cons, ça m'chatouille
Ca y est, faut que je me gratte les pieds..."

Oui, ben ça rime pas, tant pis ! On a une éthique à *Mad Movies*, figurez-vous. Non, mais alors, ils se croient à *La Vie Parisienne*, les lecteurs, ou quoi ? Ah non, mais moi ça m'énerve, qu'est-ce que vous voulez...

TF1 Vidéo, la vidéo qui est beau ! (je dis ça pour ne pas nous fâcher avec *TF1*, vous le comprenez bien...).

Enfin, il sort ! Longtemps interdit en France en raison de ses images choc pouvant heurter la sensibilité des jeunes spectateurs, voici donc dans "La Royale Collection" : Diana !
La jaquette annonce déjà les moments forts du film : "vous allez revivre les années au sein de la famille Royale. Vous partagerez avec elle ses multiples visites officielles, vous découvrirez ses vacances avec sa sœur (!), vous pénétrerez également dans son univers privé et particulier (excusez-moi si je m'introduis moi-même. Tiens, Roger, t'es là, toi aussi ?), etc...".
Petit reproche : les effets spéciaux ne sont pas toujours à la hauteur du sujet et le récit glisse trop rapidement sur sa liaison notoire avec Tom Raculiec (elle aurait été trop courte ! la liaison, bien sûr...), mais tout cela n'est pas bien grave d'autant que j'aie pas eu le temps de voir la K7. Quoi, l'honnêteté intellectuelle ? Mais j'écris pour des gens qui ne la verront pas non plus, vous voyez bien que ça va !



ZE CRAIGNOS ATMOSPHERE
Par Pierre Milon
→



QUAND L'AUDIT MATE...

Vidéastes amateurs et mateurs professionnels à vos caméras. *TF1* et la police ont besoin de vous. En effet, désireux d'aller toujours plus loin dans la servilité et l'audimat, *TF1* va coupler "Appel à Témoin" et "Video Gag" pour donner naissance à "Video Flag". But de l'émission, montrer toutes sortes de flagrants délits, vols à l'étalage, exhibitionnismes, bagarres, viols, agressions diverses... Avec si possible gros plans et témoignages "live", le tout bien entendu sous couvert d'information et désir de montrer la réalité telle qu'elle "est". Mine de rien, *TF1* est en train de nous bétonner un joli avenir. Plus besoin de repas familiaux longs et fastidieux, *TF1* vous en sélectionne les meilleurs moments dans "Video Gags", vous désirez rencontrer l'âme sœur "Tournez manège" plus sûr qu'un club de rencontre, la certitude de trouver la personne de bon goût qui vous convient puisqu'elle a bien répondu. Des problèmes avec cette personne ? Venez en parler à "confessions privées" animée par l'ancienne playmate zozotante devenue depuis la bigotte du sexe de *TF1*, Sophie Favier. Désirs d'achats, "Télé Achats", envie de s'encanailler, zappez sur Amanda Lear, vos gosses vous gonflent, "Club Dorothée" et comble du raffinement et d'inspiration Américaine (quelle surprise !) *TF1* envisage une émission pour les chiens, pas une émission sur, mais bien pour les chiens avec des programmes rien que pour eux. C'est dire si on prend bien soin de vous et de vos moindres désirs. Par contre si vous aimez le Z, le Gore, le Rock, le Sexe autrement que sur papier glacé, l'humour cinglant et caustique, circulez y'a rien à voir, ici c'est 1984. Pour la vie c'est dehors, à la terrasse d'un rade à mater les cuisses qui passent, que vous la trouverez. Au fait, dépêchez-vous, car pendant que vous êtes devant votre télé, dehors y bétonne sec.

Guy LIGUILI



Myriam Demptinne, Flawinne, Belgique

Je plains les pauvres Français qui ont été privés d'un bon film sous prétexte que les distributeurs ont trouvé risqué de le sortir en salle. Je parle bien évidemment de **Hellraiser 3**, qui est pour moi le plus intéressant de la série. En Belgique, il tient l'affiche depuis six semaines, et je suis sûre que ce n'est pas fini.
Certaines scènes sont étonnantes, comme celle où Pinhead entre dans l'église et s'enfonce des clous dans les paumes en prenant la pose du Christ sur la croix, ou quand l'héroïne est poursuivie par les créations de notre Cénobite favori.
Je voudrais également dire que vous êtes mon magazine préféré. Pas de pub, des photos superbes (que j'utilise pour mes dessins et des T-shirts que je peins), avec parfois des commentaires impertinents qui me ravissent.
Dernière chose, je recherche des documents sur **Hellraiser 1, 2** et **3**. Myriam Demptinne, 46, rue A. Denis, 5020 Flawinne, Belgique.
Bien à vous.

Olivier Strecker, Marseille

Samedi 15 et Dimanche 16 mai, le maître du thriller horrifique Dario Argento était au Festival de Cannes. En compagnie de sa fille, Asia Argento, il venait y présenter son dernier film, **Trauma**, projeté au cinéma *Les Ambassades* (le samedi 15, à 15h30 !). Par chance, avec Pierre Bény, ex-collaborateur des non moins ex-revues *Toxic* et *Vendredi 13* (*tais-toi, ne parle pas des défunts, ça nous fait trop de peine !*), nous avons pu les rencontrer et ils nous ont accordé une interview.
Aussi, pour tous les fans du grand maître, nous avons décidé de réaliser un fanzine, *Trauma-Zine*, résumant ces deux admirables journées : l'après-film et l'entretien, le tout agrémenté de nos photos, dont je vous envoie un échantillon.
Les lecteurs intéressés par ce fanzine peuvent le commander, pour la modique somme de 20F, à Olivier Strecker, Cité le Bosquet, Bât. A, Traverse de la Granière, 13011 Marseille.
Je vous remercie par avance de bien vouloir publier ces renseignements. Longue vie à *Mad Movies* et vive le Fantastique.

Jean Rémolin, Agen

Il est une heure du matin et je viens de visionner **The Borrower**. Ce film est navrant, d'une laideur consternante. C'est de la vraie daube. Il faut détruire toutes les copies de cette nullité et, si possible, la pellicule originale (et pourquoi pas le réalisateur ?).
Vous appelez ça une "authentique bonne série B" ? (Cf. *Mad* n° 83), ça va pas, non ? Vous vous droguez à *Mad Movies*, ou quoi ?
Je vous soupçonne de dire du bien de ce film pour la simple et bonne raison que vous vouliez justifier l'interview de John McNaughton et ses réponses auto-satisfaites. Vous me décevez, et pourtant je vous faisais confiance. *Delta Vidéo* vous a-t-il au moins bien payé pour cette jolie pub (*pas encore, mais tu me donnes une idée...*) ? Finalement, je défie quiconque d'aimer **The Borrower**.

Sans être une oeuvre impérissable, le film ne vaut pas moins que tous les **Hidden** *de même acabit (grand Prix d'Avoriaz, on le rappelle...), avec les doses d'humour et de gore inhérents à ce style de produits-bis. J.P.P.*

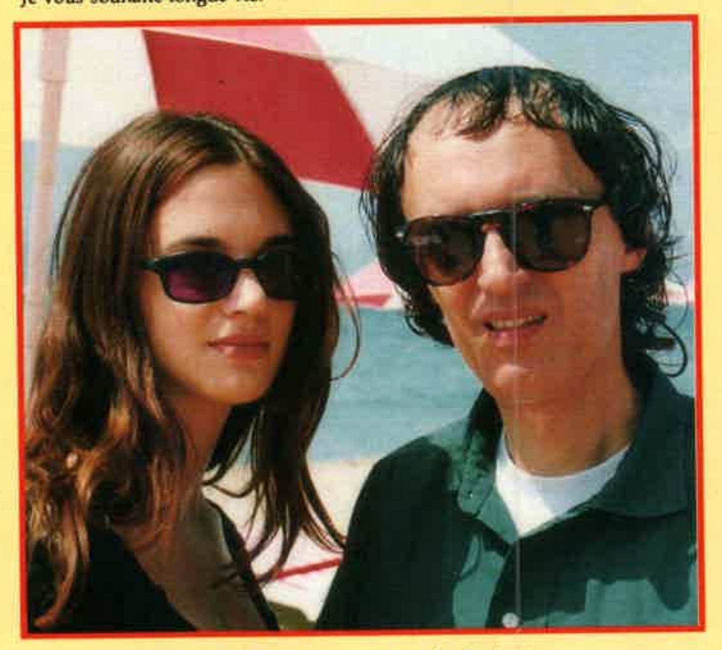
Denis Constantineau, Québec, Canada

Mad Movies et *Impact* sont bien connus ici, au Québec. A mon avis, vous êtes la meilleure revue de fantastique disponible. La couleur et la présentation sont sensas et votre rubrique *Tonton Mad Vs. the Flying Jaquette* est surprenante, avec surtout votre chapitre sur Gamera, qui m'a donné l'eau à la bouche.
Gamera est méconnu chez nous, contrairement à Godzilla, et seulement quatre films de la tortue géante sont passés à la télé (*ça fait toujours quatre de plus qu'en France, ceci dit...*). Je propose un dossier sur Gamera, ainsi qu'une mise à jour des "Godzilla" qui marchent toujours au Japon (**Godzilla Vs. Biollante, Godzilla Vs. King Ghidrah, Godzilla Vs. Mothra**, et l'on annonce **Godzilla Vs. Mecha Godzilla** pour 1994).
Le Fantastique international, voilà une rubrique qui serait bien : Espagne, Turquie, Inde, Mexique (avec l'immortel El Santo), et bien d'autres.
Je vous souhaite longue vie.

Pascal Trouvé, Giberville

Non, pas d'accord ! Trop tôt votre article sur **Jurassic Park**. Pourquoi ne pas attendre le n° 85 plus proche de la sortie du film ? Là, nous perdons un peu l'effet de surprise du film (magnifiques photos).
A propos de **Body Snatchers** d'Abel Ferrara, je dois dire que j'ai été déçu. Je n'ai pas retrouvé la violence, le malaise de ses précédents films. Son scénario est d'une banalité affligeante digne d'une mauvaise série B. Ceci étant, le film est d'une formidable efficacité visuelle.
A part ça, merci pour votre revue toujours aussi jeune. Vous avez trouvé un look et une formule indémodables. Ne changez rien, ne faites pas comme certains magazines de ciné, on sait où cela mène.
A la prochaine.

Pas d'accord, non plus. Quand les magazines de cinéma (ou d'autres horizons) commencent à diffuser du matériel sur **Jurassic Park**, *et lorsque les chaînes télévisées montrent déjà des extraits du film, l'occasion nous semble opportune de publier les premières informations et photos dont nous disposons. Le fait d'être une revue spécialisée ne signifie pas que l'on doive arriver systématiquement après la bataille. D'ailleurs, ce n'est pas notre genre !*
L'effet de surprise réside surtout (et seulement, hélas) dans l'animation des dinosaures. Et il reste entier. J.P.P.



Asia et Dario Argento sur la Croisette.

Raphaël Mary, Le Mans

Tous avec moi, mes frères, joignons nos mains vers le ciel et prions pour la résurrection d'un mythe. Je veux parler de Robocop. Vous m'aviez déjà fait peur avec vos articles alarmants, et voilà que je vois en haut de l'affiche : "*Mes amis m'appellent Murphy*". Aïe, aïe, aïe !
La file d'attente est bondée de gamins et c'est moi l'intrus. **Robocop 3** est pour eux et c'est nul, archi-nul. Au meurtre, à l'assassin ! Murphy n'existe plus. Ce n'est plus qu'un tas de ferraille vulnérable et empoté (voyez le combat final). L'histoire : zéro, truffée d'éléments débiles. Une gamine capable de contrôler ED 209, des robots ninjas... N'importe quoi !
Vivement que les droits soient rachetés par une autre firme capable de nous restituer le délire, la violence et l'émotion des deux premiers films. Je suis sûr que tous les fans purs et durs du flic d'acier qui ont vu aujourd'hui l'opus 3 pensent comme moi. Quant aux autres, évitez à tout prix ce navet qui ne vaut pas un boulon.

Philippe Guillaumie, Brive

Que diriez vous d'un écrivain qui donnerait autant de plaisir à la lecture que Stephen King, Lovecraft et Clive Barker réunis, avec néanmoins une écriture et un univers vraiment très personnels ?
Cet auteur est Anglais, il se nomme Brian Lumley, mais il reste peu connu en France, car les traductions de ses œuvres restent curieusement rares.
Je lance un appel aux Maddies (l'équipe) et à toute la Mad Mouvance (les lecteurs) au nom d'un petit groupe d'amis qui rassemble son énergie pour mettre sur pied *Le Cercle Lumlien*.
Ceux qui connaissent déjà Brian Lumley ne manqueront pas d'être intéressés, quant aux autres, je les engage à lire la B.D. Necroscope (chez *Malibu Comics*) pour aborder l'univers de cet écrivain. Nous attendons les suggestions à l'adresse suivante : Philippe Guillaumie, Rés. Les Monédières, Bât. Les Myrtilles, rue d'Arsonval, 19100 Brive.
Bravo pour votre magazine, toujours à 20 francs ! Et merci.

Matthieu, Thezan-les-Béziers

Le mythe ne se fabrique pas, il se crée. Je commencerai par cette phrase pour répondre à la lettre de Sophie Lagnel dans le n° 84. Qu'est-ce que le mythe dans le cinéma fantastique ? Comme le dit si bien J.P.P., c'est une faculté de régénération perpétuelle. Pour lancer un mythe, quoi de plus facile, il faut qu'il plaise au public, à tous les publics, de 7 à 77 ans, selon leurs goûts cinématographiques. Je sais que ça paraît idiot de dire cela, mais c'est la vérité.
Rintintin, ou l'amour d'un enfant pour son chien, ça, c'est un mythe. Quand on voit la série, en 1993, ça n'a pas vieilli. Le mythe doit durer très très longtemps. Mais on ne peut pas dire, par exemple, que Terminator soit un mythe, c'est impossible à imaginer. Par ses effets spéciaux, ses images de synthèse, ça devient autre chose. Cela relève davantage de la technique du cinéma fantastique. Et Sophie Lagnel a bien raison de poser la question : "comment fabrique-t-on un mythe" ?
A toute l'équipe de *Mad Movies*, je vous salue. Vivement le 85.

Fabrice Lambot, Compiègne

J'aimerais à travers cette lettre faire part de la jubilation intense que m'a procuré la découverte du dernier numéro de *Mad Movies*. Voilà-t-y pas que, marchant sur les traces de notre JPP et son "*Ze Craignos Monsters*" (masterpiece), les Ricains se lancent à tout va dans une série d'hommages à leurs glorieuses et fantastiques années 50. Tous les bons, Dante, Burton, Carpenter, s'impliquent dans des projets cools qui vont apporter de l'air frais dans nos cinés aux écrans étranglés par des films aussi lourds que vides (est-ce possible ?).
Bref, long live Joe Dante pour son attendrissant **Panic sur Florida Beach**. Merci d'avance à Tim Burton qui va nous faire délirer avec son "Ed Wood", une bio sûrement bien barrée du cultissime Edward D. Wood Jr. Et bravo aussi à John Carpenter qui, il y a peu nous offrait **Les Aventures d'un Homme Invisible**.
A une époque où les idées se font très rares, il est intéressant de noter ce retour à la glorieuse époque des années 50, ce bain de jouvence très intéressant lorsqu'il est filmé par des Dante ou Burton, mais qui inquiète cependant lorsqu'il laisse entrevoir la "soif de fric" des studio US prêts à remaker **Planète Interdite**.
Cet intérêt actuel pour les vieux films de science-fiction, amené par la bible du "Amazing-rigolo JPP" (*de façon très lucide, je te dirai qu'il n'y a sûrement aucun rapport de cause à effet...*), nous permet encore une fois de repérer facilement les réalisateurs intègres et les tâcherons à la botte des Majors, prêts à piller bêtement le patrimoine de leurs illustres prédécesseurs.
Surtout, les gars et les filles, courez vite voir **Panic sur Florida Beach**.

Valérie Dervaux, Ozon

Il y a deux raisons à ma lettre. D'abord, je m'abonne un an à **Mad Movies** (*tu ne trouveras pas de meilleure raison.. Sauf en t'abonnant deux ans, bien entendu*). Ensuite, je félicite *Mad Movies* pour ce qu'il est, même si je ne le connais pas depuis très longtemps. Simplement, depuis que j'ai rencontré un mec génial en septembre dernier, Lionel M. (*ah bon, c'est pas nous, alors ?*), c'est grâce à vous deux réunis que le temps passe plus vite et que la vie est moins moche. Donc, merci Lionel M. et merci *Mad Movies*. Tout est dit et vous avez une abonnée de plus. A Tchao...

Message de Mad à Lionel (agent recruteur de première classe) : Bravo, p'tit gars, continue comme ça !

Brigadier Michel Mahaut

Un Casque Bleu qui vous écrit, avouez que ce n'est pas tous les jours !
Je suis un de vos plus fidèles lecteurs (depuis le numéro 30) et je continue à me faire envoyer vos magazines ici. Sachez donc que même en ex-Yougoslavie, *Mad Movies* est lu, y compris de mes supérieurs.
Dès que je reçois votre magazine, je me donne six heures pour le lire de la première à la dernière page, car une fois que je le file aux autres, plus moyen de le retrouver.
Je tiens à terminer cette lettre en disant que la 5ème Compagnie remercie toutes les personnes de France qui nous écrivent pour nous soutenir moralement et *Mad Movies*, involontairement, va dans ce sens. Je voudrais également passer le bonjour à mes trois marraines : Catherine Lhostal, Séverine Barbat et Nathalie Letellier. Longue vie à *Mad Movies* (et à nous aussi !).

Trois marraines pour toi tout seul, ben tu t'embêtes pas toi, dis donc ! Moi j'en ai qu'une (et encore, elle présente une émission lyrique à France-Musique *et ne me parle plus depuis 25 ans ! Sylvie, si tu me lis, appelle-moi...).*
Sinon, qu'est-ce que je voulais dire ? Ah oui, laisse un peu tes copains acheter Mad *tout seul, tu vas nous ruiner, toi. J.P.P.*

Peggy Baudoin, Chatillon

Cher *Mad Movies*. J'apprécie beaucoup ta revue que j'achète le plus régulièrement possible. Je n'en rate pas une ligne, des *Notules Lunaires* au *Courrier des Lecteurs*, en passant par les sublimes *Craignos Monsters*.
Malheureusement, il est trois lignes du numéro 83 que j'aurais voulu ne pas lire (et peut-être même qu'elles n'aient jamais été écrites). Ce sont celles de la page 61 concernant Cyril Collard. Je ne sais pas ce qu'il vous a fait, vous paraissiez pourtant touchés par la mort d'acteurs homosexuels dans le numéro 84 !
Dites, je ne connais pas votre âge, mais vous aimeriez mourir du sida à 35 ans ? J'avoue que c'est un sujet qui ne me fait définitivement pas rire. C'est incroyable comme trois lignes peuvent gâcher une soirée et rendre amère la lecture d'un journal que je persiste à apprécier.

Tu as raison, mais cette rubrique n'a pas non plus pour vocation de faire dans le bon goût, sinon ça se saurait. Par ailleurs, traiter de la mort avec humour reste notre seule défense à nous autres, pauvres mortels ! Qu'il s'agisse bien sûr de la nôtre ou de celles d'autrui. J.P.P.

Fred, Asnières

Branché monstres et créatures diverses, je vous envoie ces deux photos de masques s'adaptant à toutes les morphologies, avec une vision très large pour ceux qui voudraient les acquérir.
Fabriqués à partir d'une base "type" en plâtre par-dessus laquelle la sculpture en terre fut moulée, toujours en plâtre (*hou la la, va pas trop vite, je suis paumé !*). J'y ai, après démoulage, coulé du latex, puis la mousse, ce qui est le moyen le plus efficace et le moins coûteux pour réaliser des volumes, comme ces masques recouvrant la tête jusqu'au bas-ventre (*ah parce que ça fait préservatif en plus, quel pied !*). Pour tout contact (*c'est le cas de le dire*) : Fred, 13 rue Dupré, 92000 Asnières.





J.-P. Billard, Chevagnes

Je vous envoie un texte que m'a inspiré la lecture d'anciens numéros de *Mad*. Pour résumer mon opinion, je pense qu'une "amélioration" de votre revue passe par le retour du *Film Décrypté* et de dossiers sur les séries TV à la manière de votre débat à deux sur *Le Prisonnier*, dans votre n° 44.
A mon avis, le plaisir nostalgique de retrouver dans *Mad* ce qui a fait la TV de mon enfance est bien supérieur à la découverte des dernières vidéos Z qu'on ne verra sans doute jamais.
Donc, voici mon texte :
"Discussion entre un producteur et un jeune scénariste ambitieux".
- Mon petit Barton, je serai direct : on est largué au B.O., il me faut un blockbuster cette année. Un film qui rameute les ados ricains... tu saisis ?
- Justement, Monsieur le Producteur, j'ai là quelques idées de scripts, des concepts nouveaux, intéressants à développer. Si je puis me permettre, par exemple, j'avais pensé à quatre tortues championnes de kickboxing... ça rameute bien ça, le kickboxing. Ou bien alors, si vous préférez : une chauve-souris se bat contre un pingouin et tombe amoureux d'une chatte.
- Ecoute, Barton, on n'est pas à *Eurodisney*... me faut un truc plus... humain, réaliste, tu vois !
- Ah ben, justement, j'avais en réserve une histoire haletante : un type minable qui rêve d'une vie sur Mars. En fait il est amnésique, c'est un méchant Martien envoyé sur Terre pour que, de retour sur Mars, il déjoue malgré lui les plans d'un rebelle qui veut créer une atmosphère respirable et sauver les pauvres gars tyrannisés par un dicta...
- Ouhla, où tu vas, c'est incompréhensible, ton truc.
- Bon, ben alors... Ah oui ! Un robot arrive du futur en guerre pour sauver un petit garçon qui va devenir le chef des gentils, mais qui, dans le présent est menacé par un autre robot... très méchant du genre... euh... métal liquide !!
- Hein ?
- Non non, je délire ! Pas un robot... un dinosaure plutôt !
- Ecoute, Barton, faudrait voir à être compétitif : la *Columbia* prépare le film du siècle aux F.X. révolutionnaires : morphing, images de synthèse, nouvel effet de relief inversé où tu rentres dans l'écran... Fantastique, non ? (*oh, toi, tu l'as fait exprès, celui-là !*).
- J'y suis. Une mouche ! Oui chouette, ça... un type se transforme en insecte. A la fin, il se suicide sous les yeux horrifiés de son ex-petite amie.
- Barton ?
- Oui, ça rameute un max comme concept, ça. Un homme mouche !
- Désolé Barton, tu es viré !





David P., Bruxelles

Je suis un jeune peintre et je tiens à vous présenter mon travail. Même si j'ai déjà exposé à plusieurs reprises (au Festival du Film Fantastique de Bruxelles, à la Foire Internationale de l'Erotisme et dans diverses galeries d'art), je souhaite toujours faire connaître ce que je fais.
Je ne conçois pas ma vie sans un bout de papier et un crayon. C'est mon moyen d'expression et ma façon de catalyser toutes les violences que j'ai en moi. Je rêve d'un espace de délires sans barrières. J'aime donc le Fantastique et l'Erotisme, car rien n'y est interdit. Les gens ont des idées sur le bien, le mal, le laid, le beau. J'essaie de mettre en évidence l'ambiguïté de ces valeurs.
Mes maîtres sont Giger, Frazetta, Franquin et Walt Disney, eh oui ! Cela fait un fameux mélange, mais c'est mon Yin et mon Yang à moi. Je peux aussi bien passer d'un bon film d'horreur à un dessin animé, ou écouter à la suite du hard-rock ou du classique. Le fait de changer d'ambiance m'ouvre sans cesse de nouveaux horizons.
Sachez que je suis ouvert à toute collaboration, et je recherche toujours de nouveaux lieux pour exposer mes toiles. On peut me contacter à l'adresse suivante : David P., BP. 38, Ixelles 4, 1050 Bruxelles, Belgique. Salutations érotico-fantastiques.

Sacha Povse, Tourcoing

Fidèle lecteur depuis deux mois (*fidèle depuis un seul numéro, ça fait pas un peu just, non ?*), j'écris car je trouve désolant que vous ayez mitraillé **Robocop 3**. Car, outre ses qualités et défauts dont on peut débattre à l'infini, il a surtout le lourd handicap de faire suite à l'irregardable **Robocop 2** (scénario sans queue ni tête et nouveau robot moche à pleurer). Moi, j'ai trouvé le **3** très bien et un film "gentil", comme vous dites, peut être intéressant, en étant bien fait, tout simplement. Je ne comprends pas que vous le "descendiez" dans vos *Avis Chiffrés*.
J'aimerais faire savoir que je cherche **Electric Dreams**, en VHS, ainsi que les jeux *Joust* et *Hero* sur VCS Atari 2600. Sacha Povse, 38, rue d'Auboudin, 59200 Tourcoing.

Patrice Lavau, Tours

Avide et passionné de votre revue depuis déjà quelques années, je vous écris pour la première fois afin d'apporter une vision personnelle sur le Fantastique, dont le potentiel idéologique ne cesse de reculer.
Les bons films fantastiques se font rares et s'ils plaisent encore au public, c'est en grande partie grâce à leurs effets spéciaux et non plus à leur scénario.
Depuis quelques années les séquelles de films fantastiques rapportent peu et les réalisateurs s'attèlent désormais aux remakes des grands classiques du genre. Mais, malgré la couleur et les effets spéciaux, ils ne restituent jamais la force et la beauté des images des films fantastiques des années 30 et 40 : **Frankenstein**, **La Momie**, et surtout l'étonnant et émouvant **Freaks**, de Tod Browning.
Freaks, un film "Fantastique" qui, quand on y regarde de plus près, n'en est pas vraiment un. Une œuvre extraordinaire dont la puissance n'a jamais été égalée.

Thierry Meimoun, Angers

Mad Movies 83. Encore un superbe numéro, riche, dense et qui me réjouit encore plus que les autres. Jusqu'ici tout est parfait, puis j'arrive au *Courrier des Lecteurs* et en lisant la lettre de Vincent Arnac, je bondis ! Les footballeurs ont un Q.I. de 5, paraît-il ? Et *Mad* qui diffuse l'énormité sans broncher ! Monsieur Arnac, j'adore *Mad Movies*, mais cela ne m'empêche pas de faire du sport, étude football. J'ai des chances d'être professionnel et je ne pense pas posséder un Q.I. de 5. Le soit-disant crétin a adoré le **Nosferatu** de Murnau, **Creepshow**, et a vu et revu **Freaks**, le chef-d'œuvre bouleversant de Tod Browning, et l'abruti a compris que ce film était un appel au droit à la différence.
Alors, Vincent Arnac, un effort de tolérance s'il vous plaît, et allez dire au génial Raymond Goethals, l'entraîneur de l'O.M. que c'est un crétin. Un crétin qui a des centaines de fiches techniques dans la tête (*comme, Toullec, alors ?*) et qui a déstabilisé comme personne l'équipe milanaise. Salutations à tous.

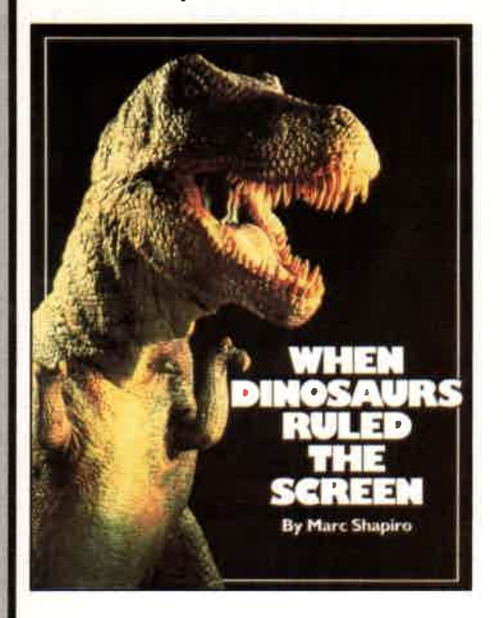
Nous n'avons pas diffusé l'énormité sans broncher, ça nous a fait vachement rigoler, au contraire. Et puis, tu triches : Arnac avait dit les footballeurs, pas les entraîneurs. Les entraîneurs - tout comme les éditeurs - n'ont pas besoin de Q.I., ils ont de l'argent, eux (- Bon, vous voûlez combien, les Milanais ? - Ma, ma Mia, lé monsieur y nous déstabilise !). J.P.P.

MAD'GAZINE

par Didier ALLOUCH

SANG D'ENCRE

Spécial Dinosaures
(comme par hasard !)



WHEN DINOSAURS RULED THE SCREEN
Marc Shapiro
Image Publishing

Marc Shapiro s'est fendu lui aussi d'un bouquin spécial dinosaures à l'écran. Il faut bien avouer qu'il ne s'est pas trop foulé. Illustrations très classiques uniquement en noir et blanc avec très peu de documents rares excepté une dizaine de pages de dessins de productions et des photos difficiles à trouver d'effets de Willis O'Brien. Le texte, surtout, est d'une banalité à faire peur. Les films sont presque tous cités mais le livre fait très "dossier de presse". Pas d'avis critique, peu de recul, pas d'index des films cités. Cela sent très fort le travail baclé. *(Voilà comment on traite les anciens correspondants américains de Mad Movies. Si c'est pas une honte...).*

JURASSIC PARK
Ciné Book
Hachette

On ne fait pas dans les films à risque chez *Ciné Book*. Après **Les Visiteurs** et **Super Mario Bros**, le titre suivant de la collection est, ô surprise, **Jurassic Park**. Le principe est simple : raconter le film aux enfants. La recette l'est encore plus : des photos du film sur les dix premières pages, suivi d'une novelisation très élémentaire du scénario. Pour **Jurassic Park**, ils ont l'air d'avoir davantage planché sur le sujet puisque en plus de l'armature classique, on y trouve l'interview d'un paléontologue, des fiches sur les dinosaures du film et une filmo commentée de Spielberg. Ce sont les petits enfants qui vont être contents (*gna, gna, gna*, NDC).

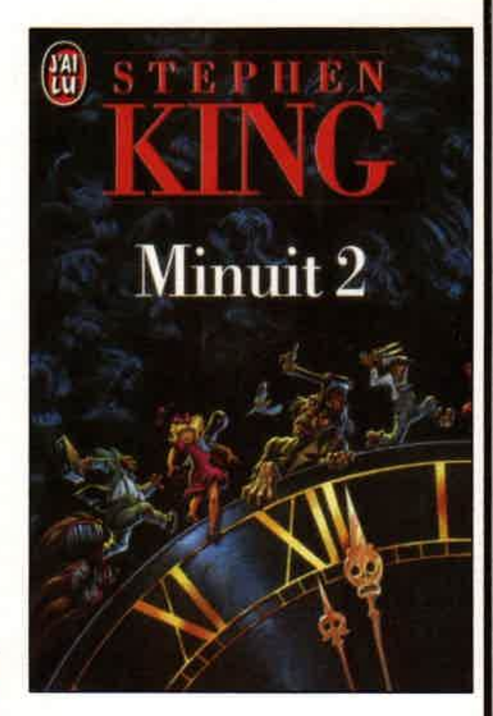
THE ILLUSTRATED DINOSAUR MOVIE GUIDE
Stephen Jones
Titan Books

Le seul défaut de l'ouvrage, c'est que Stephen Jones ne s'est imposé aucune limite. Il parle de tout. Pas seulement des créatures préhistoriques, mais aussi des animaux monstrueux du bestiaire fantastique. Le résultat se retrouve donc le cul entre deux chaises. Ce n'est pas le bouquin de référence sur les dinosaures puisqu'il faut faire le tri, ni celui du bestiaire fantastique puisque sur ce sujet, il est loin d'être complet. A part ça, c'est magnifiquement illustré, et l'optique très fun est parfaitement choisie. Au programme : listing de films, séries télé et dessins animés, animaux monstrueux avec fiche technique et léger commentaire, le tout classé par décennies, de longs textes sur les grands créateurs de monstres et une préface de Ray Harryhausen lui-même. Comme tout cela est fait dans un esprit très rigolard, la lecture de cet *Illustrated Dinosaur Movie Guide* est quand même agréable et très instructive.



L'ALBUM JURASSIC PARK
Don Shay & Jody Duncan
Hors Collection

Dans le dernier Madgaz, vous pouviez déjà lire tout le bien qu'on pensait du "Making of de Jurassic Park". *Hors Collection* édite l'intégrale de ce making of en français. Que dire d'autre qui n'ait été dit dans le précédent numéro ? Juste peut-être que ce bouquin est véritablement formidable, un complément indispensable à la vision du film. Alors précipitez-vous chez votre libraire parce qu'il se pourrait très fort que l'"Album Jurassic Park" soit épuisé très vite.



MINUIT 2
Stephen King
J'ai Lu

Pas de dinosaures dans "Minuit 2" mais ce n'est pas parce qu'il pleut des sauriens dans les librairies qu'il faut oublier Stephen King. *J'ai Lu* ressort en poche ces temps-ci son recueil de deux courts romans "Minuit 2" avec une très belle illustration en couverture. "Les Langoliers" et "Vue Imprenable sur Jardin Secret" sont deux histoires très différentes. La première est un récit de science-fiction, la seconde un thriller à suspense. Deux pôles entre lesquels King laisse libre cours à son imagination débordante. Même s'il est plus à l'aise dans les histoires qui ont lieu sur la terre ferme, ses "Langoliers" ne manquent pas d'intérêt. Quand à sa "Vue Imprenable...", on y retrouve tous les thèmes qui l'obsèdent depuis toujours : la schyzophrénie, les fans trop collants, la peur de perdre ceux qu'on aime, etc... Les amateurs du King seront aux anges.

JEUX VIDEO

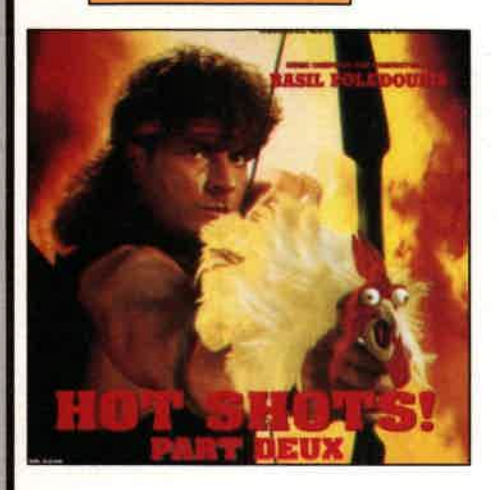
En même temps que le gros succès qu'il va sans aucun doute obtenir sur nos écrans, **Jurassic Park** va aussi devenir un hit dans les magasins de jeu vidéo. Dès le 15 octobre, le jeu **Jurassic Park** débarque à la fois sur Super Nintendo chez *Ocean* et en Mégadrive chez *Sega*. Si les deux jeux sont complètement différents, l'histoire en est la même. Vous êtes le Docteur Grant, le paléontologue du film, et vous êtes bloqué dans le Parc Jurassique, livré aux bêtes préhistoriques échappées de leur enclos. Vous devez à tout prix traverser le parc pour échapper aux dinosaures et sauver les enfants perdus avec lui. On s'est appliqué chez *Ocean* de



Jurassic Park sur Super Nintendo...

même que chez *Sega*. Les graphismes sont tous simplement splendides comme en témoignent les photos ci-contre. Bref, que vous soyez équipé *Sega* ou *Nintendo*, il y a fort à parier que vous afficherez très vite un joli panel de dinosaures sur votre écran de télé.

DISQUES



HOT SHOTS 2
Basil Poledouris
WMD

Poledouris, décidément très prolixe ces temps-ci, a signé la BO de l'hilarant **Hot Shots 2. Hot Shots 2** étant une parodie de **Rambo 3**, pas étonnant que la musique suive le mouvement. C'est ainsi que l'on retrouve au détour de cette composition des accents du **Rambo** de Goldsmith, ainsi que des airs issus d'autres films. On vous laisse le plaisir de découvrir vous-même les films "pompés". Comme Poledouris n'est pas le premier venu, il a réussi à écrire une véritable musique qui a sa propre unité tout en s'inspirant des autres.
P.S. : Pour les amateurs de gags cachés, il est très fortement conseillé de lire la fiche technique du disque où on apprend toute la vérité sur le troisième violoniste.

LE BATARD DE DIEU
Germinal Tenas
Phonogram

OK, **Le Batard de Dieu** n'est pas à proprement parler un film fantastique. Mais il serait dommage de passer sous silence une musique d'une telle envergure, chose peu courante dans le cinéma français. Germinal Tenas a composé une très belle musique à la fois puissante et douce qui fait légèrement penser à ce que Goldsmith avait écrit pour **La Malédiction**. Après la BO pleine de défauts mais appliquée des **Visiteurs**, serait-on en train d'assister au réveil de la musique de film dans nos contrées ? Les accords recherchés, le crescendo de la mélodie, les chœurs douloureux de ce **Batard de Dieu** hissent en tout cas Germinal Tenas au rang des plus grands.



... et sur Mégadrive.

(Si un jour Rallouch vous fait une crasse, vengez-vous : parlez-lui des matches de Super Tennis sur Super Nes qu'il est incapable de gagner, même contre la plus mauvaise des joueuses. Succès garanti. Signé : un anogmymebert).

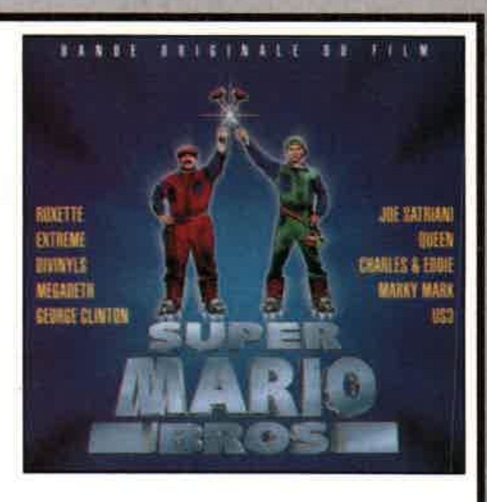
JURASSIC PARK
John Williams
MCA

Les habitués du Madgaz savent que dans ces pages, nous vouons une admiration sans borne à John Williams. Il est et restera parmi les compositeurs de musique de film les plus importants. La déception de **Jurassic Park** n'en est que plus grande. Il s'est contenté de composer le thème principal, pour ensuite jouer sur ses acquis. Notre ami John a-t-il été pris d'une grosse crise de "feignantise" ? Mis à part son thème principal donc, joli mais un peu pompeux, le reste de la composition n'est qu'une ressucée de celle d'**Indiana Jones et le Temple Maudit**. On pourrait même parfois confondre. De la musique tonitruante parfaite pour accompagner les pas d'un T-Rex, mais pas pour écouter tous les jours.



CALIFORNIA MAN
Hollywood Records

Du hard, du funk et du grunge pour illustrer les aventures de cet homme préhistorique perdu en Californie. Au générique : Cheap Trick, Jesus and the Mary Chain et l'obligatoire petit Queen. Les clous du disque : une version explosive de "Wooly Bully" par The Smithereens et un gros tube de la superstar du rap, Tone Loc (*5 lettres - pas mieux - "clone" - très bien - monsieur Grausseburn, les chiffres...*).



SUPER MARIO BROS
Emi

Voici le prototype même de la BO insupportable. Une compilation de très mauvaises chansons composées dans le seul but d'être "dans le vent" et de bien se placer au Top histoire de faire de la pub au film. On retrouve donc quelques personnalités de la variété comme les crispantes Roxette, les doucereux Charles et Eddie, les bruyants Megadeth et un petit Queen vu que ça marche bien en ce moment. On passe très vite.

ROBOCOP 3
Basil Poledouris
WMD

Basil Poledouris est le créateur de la musique du premier **Robocop**. Bizarrement, ce n'est pas lui mais Leonard Rosenman qui s'est occupé de la musique du second épisode des aventures du flic d'acier. Poledouris reprend les commandes de **Robocop 3**. Le film est une très grosse déception. Niveau musique, les choses sont moins graves. Certes, on est loin de la qualité du premier, mais rien de honteux dans cette BO sans grande originalité et tout à fait respectable.



PETITES ANNONCES

Ach. dossiers de presse, synopsis, affiches, photos sur les films de Clint Eastwood. Fabrice Fonte, 6 rue Belvedere, 14000 Caen.

Vds jouets **Star Wars** et "Guerres Secrètes" *Marvel*. Xavier Beccarel, 76 Bd Général De Gaulle, 84120 Portuis.

Vds 150 F pièce VHS PAL (wide screen) de **La Guerre des Etoiles et L'Empire Contre-Attaque**. Bruno Buch, rue Dupont 49, B-1210 Bruxelles 21, Belgique.

Rech. les deux dernières reliures rouges de l'*Ecran Fantastique (et tu pensais les trouver chez nous ?)* et plusieurs titres d'albums *Sagédition (Superman Annuel, Star Trek, La Légende Inconnue de Batman...)*. Eric Labarthe, rés. Macedo, 9 allée Cézanne, appt 11, 33600 Pessac.

Rech. VHS des **Guerriers de la Nuit, Alone in the Dark** et **Henry, Portrait of a Serial-Killer**. Damien Jolly, 4 rue du Jeu de Paume, 22800 Quintin.

Rech. BO de **Star Wars, Dragon Ball 2, Ranma, Akira**... Vds livres dont vous êtes le héros. Laurent Moruzzi, 1 allée des Camélias, 93160 Noisy-le-Grand.

Vds 90 F pièce nbreuses VHS. Liste contre 2 timbres à Ludovic Bauchet, 35 rue Raoul Ancel, 76610 Le Havre.

Collectionneur rech. VHS en VF de **La Galaxie de la Terreur, Galaxina, Killer Tomatoes**, etc. Envoyez vos listes *(la liste des trois films ?)* à Stéphane Willem, 24 bis rue de la Guaize, 28130 Maintenon.

Vds *Strange, Arédit, Artima* noir et blanc, *Marvel Comics*... Liste contre enveloppe affranchie à 5 F. Marc Guyez, 26 Grande Rue, 70220 Fougerolles.

Ch. "making of" et BD de **Creepshow** et **Vampire, vous Avez Dit Vampire ?**. Vds 200 F VHS PAL de **Document of the Dead** (Romero). Tommy au 39.82.96.33.

Vds BO en CD de **Star Wars, Le Silence des Agneaux**, jeu vidéo **T2** sur *Amiga 500*. Rech. tout doc sur Catwoman dans **Batman le Défi**. Didier Plouviez, 34 bis av. de Sabres, 40000 Mont-de-Marsan.

Ech. ou vds copies de musiques de films sur cassettes. Plus de 500 Titres. Rech. enregistrement de **Danse avec les Loups** version longue. Stéphane Marin, 84 rue Marius Berliet, 69008 Lyon.

Vds 10 F pièce *Impact* 1, 8, 13, 15 à 17, 19, 21 à 36, et *Mad Movies* 54, 59, 60 et 62. Frédéric François *(qu'est-ce qui se passe, ca marche plus la chanson ?)*, 6 rue St Léger, 52100 Perthes.

Rech. *EC Comics, M.M., Vendredi 13, Télé-Série*, BO de séries TV, VHS du pilote de *Superminds* diffusé sur *La 5*. Vds VHS de films d'horreur et jaquettes. Dominique Chemin, 12 rue de la Vallée Rocfoin, 28130 Maintenon-Pierres.

Ach. VHS de **Viridiana** (Luis Bunuel) et K7 audio de "On s'en bat les couilles" des Sex Bidochon's. Gees au 61.01.20.35.

Vds mangas et dessins animés japonais. Liste contre enveloppe timbrée à K. Lacan, 28 rue Roger Salengro, 81160 Saint-Juéry.

Vds collections de *Mad Movies, Impact* et *Strange*, ainsi que nbreux docs sur les séries TV. Dominique Dumontet, 53 rue du Limousin, 93290 Tremblay.

Vds 20 VHS NTSC neuves, 600 F. Liste au 35.84.19.28.

"Legend 2093" n° 3, BD amateur. 20 F à Vincent Gressier, 76 rue Raoul Huguet, 02100 St Quentin.

Vds VHS et laser-discs NTSC SF/Fant. + films mexicains (**Santo, Blue Demon**...) + revues US (*Video Watchdog, Psychotronic, Scary*...). Albert Bouyat, 10 rue Gustave Courbet, 75116 Paris.

Vds collections *Creepy, Eerie, Vampirella*. Faire offre. Rech. contacts dans la peinture, le tournage vidéo, la BD, l'écriture et l'expression théâtrale. Olivier Galanti, 1 rue Jules Dru, 69270 Couzon au Mont d'Or.

Ch. VHS de **Legend of the Overfiend** ainsi que tout autre dessin animé japonais érotico-horrifique. Christophe Paape, av. Notre-Dame de Fatima 24, B-1080 Bruxelles, Belgique.

Vds ou éch. jouets, maquettes et gadgets **Star Wars**. Liste contre enveloppe timbrée à Adam Marchand, 9 rue J.J. Rousseau, 94100 St Maur.

Vds nbreux numéros de *Horizons du Fantastique (tiens, j'ai écrit dedans quand j'étais ado. Je dis ca juste pour aider à la vente, hein, Philippe...)*. Philippe Rège, 25 rue Blatin, 63000 Clermont-Ferrand.

Vds nbreux articles **Star Wars** et docs sur le "Star Tour". Edite fanzine sur la BD et le cinéma. Rech. *Starfix* H.S. 1. Liste contre 2 timbres à Darknin, 11 rue Marcel Renault, 75017 Paris.

Ach. BO de **Creepshow**. Ch. docs sur "The Crate" et Hal Holbrook. Thierry au 41.87. 59.78.

Vds 100 F pièce VHS de **Alien, Abyss, Predator, Star Wars 1, 2 et 3, Dune, Leviathan** et **Star Trek 1, 2, 3 et 4**. Samuel Trotignon, 13 rue de la République, 54290 Virecourt.

Rech. tous les films avec Richard Widmark ainsi que **Dracula Prince des Ténèbres, Dracula Père et Fils** et **Dracula** (Lugosi). Axelle Dandelot, 6 rue F. Guionnet, 16100 Châteaubernard.

Vds nbreux *Strange, Titans, Nova, Marvel, Sp Strange*... Liste contre enveloppe timbrée à Pascal Marchant, 5 imp. du Pressin, 93300 Aubervilliers.

Vds *Strange, Sp Strange (incroyable, le nombre de gens qui vendent des Strange. Les cours vont s'écrouler, si ca continue)*, albums *Lug-Semic*, ou éch. contre *Conan* chez *Lug* et collection *Privilège*. Raphaël Jouet, rue du Pré Goujon, 89600 Cheu.

Ch. mordus de BOF en vue de créer un fanzine contenant critiques et discographies. Loïc Nicoloff, 1 Bd des Fauvettes, 13012 Marseille.

Vds, ach., éch. BD *Marvel (Sp Strange, Titans...)*, tout sur **Star Wars** (figurines...). Vds *Première* récents. Fabien Desset, 2 rue Nationale, Souvigny de Touraine, 37530 Amboise.

Possède plus de 40 série TV complètes (***Au-Delà du Réel, Chapeau Melon, Les Mystères de l'Ouest***...) et plus de 300 films SF/Fantastique 1900-1970 *(et alors ?)*. Patrick au 82.56.35.85.

Vds nbreuses BD *Lug, Aredit*, comics américains. Catalogue à Thierry Allié, 5 rue Jean Giraudoux, 89300 Joigny.

Vds, ach., éch. jouets et objets **Star Wars**. Liste contre enveloppe timbrée à Eric Druon, 21 rue du Puits Descazeaux, 33000 Bordeaux.

Rech. tout sur **Twin Peaks**, Sheryl Lee, David Lynch... Samuel Sixto, 59 rue de Lyon, 1203 Genève, Suisse.

Vds jaquettes, "making of" de plusieurs films et autocollants *Panini* du **Retour du Jedi**. Alexandre Metzger, 4 rue du Stade, 67510 Wingen.

Ach. BD *Creepshow* et *Tales from the Crypt* ainsi que tout doc sur **Evil Dead 1 et 2**. Guillaume Mommer, 36 rue Pasteur, 54250 Champigneulles.

Vds nbreux jouets, vaisseaux et gadgets **Star Wars**. Rech. l'Imperial Shuttle Vehicle. Chris Mechelen, 13 rue des Hirondelles, 59350 Saint André.

Ach. affiche, VO et BO (picture-disc) de **Brain Dead**. Vds *Strange, Titans, Spidey*. Gérald Geoffroy, 3 ch. du Grand Champ à Suzannecourt, 52300 Joinville.

Rech. VHS du TVfilm **Zig et Puce**, aventure de George Rollin avec Roger Monteaux, diffusé en juillet 93 sur *Ciné-Cinéfil*. Marc au 47.48.14.72.

Rech. articles étrangers sur **Dracula** de Coppola et Gary Oldman. Marie Meier, 12 rue des Forgerons, 67490 Dettwiller.

Vds *Strange, Fantask, Marvel, E.F.*, romans d'anticipation... Liste contre 3 timbres à J.M. Polizzi, 38 rue des Epinettes, 75017 Paris.

Collectionneur vd VHS du **Jour où la Terre s'Arrêta, Jack le Tueur de Géants** et nbreux films et séries SF/Fantastique. Daniel au 87.58.23.52.

Vds 60 F trilogie du "Seigneur des Anneaux", et collections "John Sinclair, Chasseur de Spectres" et "Spectres" parues en *Haute-Tension* (8 F pièce). Cyrille Wolf, 5 rue des Etangs, 67120 Molsheim.

Vds VHS **Procès de Hulk** et **Retour de Hulk** (*M6*) ou éch. contre **L'Incroyable Hulk** et autres films sur les super-héros *Marvel*. Gaëtan, Méli, 50 rue du Canal, 69100 Villeurbanne.

Vds BD *Lug* et *Semic, Strange, Titans, Nova*... Chaque collection est vendue en 1 lot (presque) complet. Prix très intéressants. Liste contre enveloppe timbrée à F. Marchand, 13 rue Schoenberg, 68100 Mulhouse.

Chibi est un fanzine sur l'animation japonaise et les mangas. 60 pages, 30F, sortie septembre. Rens. à Setsumei, 97 rue de la Guillotière, 69007 Lyon. Enveloppe timbrée et libellée nécessaire pour réponse.

Ach. BO d'**Amityville 1 et 2**, CD ou vynil. Téléphoner à Dyel Sebastien. 35-81-34-53.

Rech. Musique des "Mystérieuses cités d'or" + premier épisode de ce D.A. Muriel Racaud, 1 rue du cens, 44300 Nantes.

Vds les tout premiers *Gore* chez *Fleuve Noir*. Philippe au 43.79.46.01.

Oyez, oyez *(eh oui, c'est comme ca que s'écrit "oyez", mon petit Stephan. Cela vient du verbe ouïr, tout simplement. Rappelle-toi Barbe Bleue : Soeur Anne, n'oublie pas de crier si tu vois mon mari. Vas-y, ah fouis, ah fouis...)*. Oyez, oyez *(donc...)* fans de Schwarzenegger, je vends une quinzaine de magazines, nombreux posters, clichés et photos d'exploitation de votre star préférée. Prix intéressants. Liste contre 1 timbre à Stephan Roy, 23 rue Berneux, 93250 Villemomble.

LE TITRE MYSTERIEUX

Ils sont très embêtés, à l'A.C. Milan. On leur a encore piqué tous les ballons. Ca commence à bien faire... J.P.P. était très fâché, et il l'a dit nettement. Je cite : *"oh ! a pu le ballon, pati le ballon, z'où qu'il est le ballon, alors ?"* Saurez-vous reconnaître l'individu soupçonné du larcin ? Une récompense du prochain numéro de *Mad Movies* gratuit aux cinq premiers gagnants

Nous sommes au regret de vous annoncer que notre précédent Titre Mystérieux ne l'est plus. Il s'agissait bien de **Deliver Us from Evil**, de Dominique Othenin-Girard. C'est ce que nous ont écrit J.B. Jeumont, Pierre Plumet, Cédric Doillon, Fabienne Clermont et Serge Saint-Jean, suivis de Yannick Daure, Thierry Fromont, Fred Duroc, Mireille Jeannot, Olivier Foissac, Arnaud Fabisiak, Fabrice Rouxel, Jimmy Arlunno, Sandrine Delarue, Jean-Louis Spadoni, Yann Israel et Ric Newelist.

Ch. personnes motivées pour lire mon scénario "l'Ombre de la mort dans la maison sanglante du tueur fou" *(c'est très motivant, dis donc...)*. Tél. 40-69-69- *(n'est-ce point excessif ?)* 03 (J. Maurice.) avant 13h.

Ch. tout sur Arnold, notamment les figurines de **T2** et **Last Action Hero** + les VHS de... *(suivait là une demi-page de titres. Bien, Fabrice !)*. demander Fabrice Morlon au 86-60-22-91, après 18h.

Fans de dessins animés japonais et de leurs BO, fans de séries TV cultes, fans de photos mystérieuses (OVNI, revenants...), contactez-moi ! Benoit Lemaître, 26 rue Marcel Pagnol, 78410 Aubergenville.

Ach. "making of" de **Terminator 1 et 2**, ainsi que les *E.F.* 54 et 123. Roxanne Rissoan, Grange Neuve, 07800 La Voulte sur Rhône.

Rech. 27 premiers n° de *Marvel Universe, Master Edition*. O. Pasquier, La Vivandière, Les Poiriers, 49720 La Membrolle/Longuenée.

Vds BD *Lug, Aredit, Mon Journal*... (5000 en tout). Liste contre enveloppe timbrée. Ach. *M.M.* 1 à 10. Joaquim Peraza, 7 rue du Clopp, CP 4810 Rodange, GD Luxembourg.

Ach. VHS du **Retour du Jedi** (*Fox*). Bruno Maréchal, 4 rue de l'Eglise, 52170 Gouzon.

Collectionneur propose films fantastiques 1920-1970. Liste contre 11,30 F en timbres *(c'est précis, dis donc !)* à Thierry Ledesma, 46 rue de la Glacière, 75013 Paris.

Ch. VHS de "La Nuit la plus Nuls". Laurent Siegel, 26 rue Principale, 67190 Still.

Ch. VHS PAL ou Secam de **Métal Hurlant**. Olivier Blanc, 23 av. des Cavaliers, 1224 Chêne-Bougeries, Suisse.

Vd *Fade to Blood* 3 (30 F), *M.M.F.* 15/16 (50 F) et *Cahier n° 1 des Westerns Européens* d'Alain Petit (120 F). Christian Moussy, Le Rousset, 69700 Loire sur Rhône.

Vds coffret n° 1 ***Amicalement Vôtre*** et *Génération Séries* 1. Rech. 33 t de ***Cosmos 1999***. Christophe au 26.64.48.31.

Vds et ach. albums BD originaux, petits formats, *E.F., M.M.*, liste sur demande. Rech. personnages et jouets BD. Dominique Massel, 555 ch. de la Demi-Lune, 83400 Hyères.

Rech. affiches-pantalons de **Highlander le Retour**, et BO en CD des **Sorcières d'Eastwick**. Stive Rudin, Xirès-Soleil, 3963 Crans, Suisse.

Vds VHS (**Delivrance, La Tour Infernale**...), VHS PAL, *Jeux et Stratégie* 1 à 50, disques hard-rock. Jean-Yves Desrats, 122 Bd de Lamballe, 45400 Fleury-les-Aubray.

Vds laser-discs PAL et NTSC, VHS Secam et NTSC. Liste contre enveloppe timbrée à Christophe Cazier, 11 rue Agrippa d'Aubigné, 80000 Amiens.

Rech. VHS des **Tueurs de l'Eclipse, A Nous la Victoire**, et jaquettes d'**Happy Birthday, Le Village des Damnés** et **Freaks**. J.F. Maquin, 53 allée des Jonquilles, 51450 Betheny.

Ach. VHS PAL de **Alien 3** et **La Nuit des Morts-Vivants** (Savini). Vds 2 K7 VHS PAL de Metallica ("1 an 1/2 de la vie de..."). A. Bourtembourg, 3 rue Bauduin Petit, 08170 Fumay.

Vds **Tales from the Crypt**, interview de Romero, V. Price, Peter Cushing... David Nuez, 21 rue Louise Michel, 59176 Masny.

Vds *Strange*, BD *Lug*, comics, posters, tout sur Conan et Batman, Trading Cards, VHS... Liste sur demande à S. Calearo, 1 rue de la Poste, 74000 Annecy.

Vds *Titans*, aff. 120x160 de **Shining**, et jeux **Barbarian** et **Speedball** sur *Atari ST*. David au 84.58.15.78.

ILS OU ELLES CHERCHENT

- correspondants 16-18 aimant King, *M.M.*, le gore, le fantastique, le ciné et se faire des nouveaux/velles ami(e)s. Anne Lemoine, La Bergerie, 86210 Archigny.

- Correspondant(e)s plus de 16 ans, aimant S. King, hard rock, le punk et le gore. Frédéric Pizzoferrarto, 28 rue du Vieil Atelier, 7300 Baissu, Belgique *(Belgium, One point !)*.

- rédacteurs fans et bénévoles pour dossiers et articles dans fanzine *Kabbale*. Michaël Espinosa, 9 B Plants Verts, 95000 Cergy.

- Correspondante française belle et aventurière (17-19 ans) pour partager ma passion des **Mad Max** et des films de SF et de Fantastique. Olivier Toutin, 4 rés. du Pont Maillot, 27600 Gaillon.

- correspondant(e)s 15-17 aimant Freddy Krueger. Robert Mercier, 4 rue Montante, 36100 Issoudun.

- correspondantes 17-22 aimant les films en tout genre. Jean-Philippe Gasc, La Favède, 30110 Les Salles du Gardon.

- correspondants aimant Elvis, le hard, Stephen King, Koontz, Masterson, et les films fantastiques. Ch. aussi docs sur ***Happy Days***. Gaël Ningre, av. Liotard, Grand Fief, 17250 Pont L'Abbé d'Arnoult.

- fanzine de SF sur la région Provence, Côte d'Azur. Frédéric Forestier, quartier la Chaume, Serres, 84200 Carpentras.

- belles correspondantes sympas 15-20 ans aimant (ou pas) Huey Lewis, Stephen King, Koontz, Barker et *M.M.* bien sûr. Nassim Ben Allad, 73 av. Béni Hakim, KM 7 "Les Ambassadors", rte des Zaërs, Rabat, Maroc.

- scripts de court métrage pour réalisation. Le Système Prod., D. Chassagniou, 54 rue St Aubert, 62000 Arras.

- correspondants 15 ans et + aimant le ciné, la musique, rire et déconner. Répondez nombreux ! Corinne Boyanique, 29 rue de la République, 37230 Fondettes (à 10 kms de Tours) *(T'habites à 10 kms de Tours ?!! Non, laisse tomber)*.

- correspondant(e)s du genre clown fantasque pour échange de rêves, fantasmes et histoires absurdes. Stéphane Bonjean, 57 rue Daguerre, boîte 37, 75014 Paris.

- correspondantes 20-25, région Orange-Nîmes-Avignon, aimant le fantastique et les effets spéciaux pour rendez-vous amusants *(Ah, ah...)*. Nicolas Hulard, 73 rue du Petit Bois, 59400 Cambrai. *(Hé, nous aussi on aime les rendez-vous amusants. Ecrivez plutôt rue Mansart, les filles...)*.

La chasse est ouverte !
Predator & Predator 2,
deux chefs-d'oeuvre du film d'action enfin réunis dans le même coffret

Disponible dans les grandes surfaces et vidéo-clubs





PENETREZ DANS LE MONDE FASCINANT DE
LA REALITE VIRTUELLE

